MAGIA i MIECZ

cena 30000 zł

nr 5(10)/94

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109

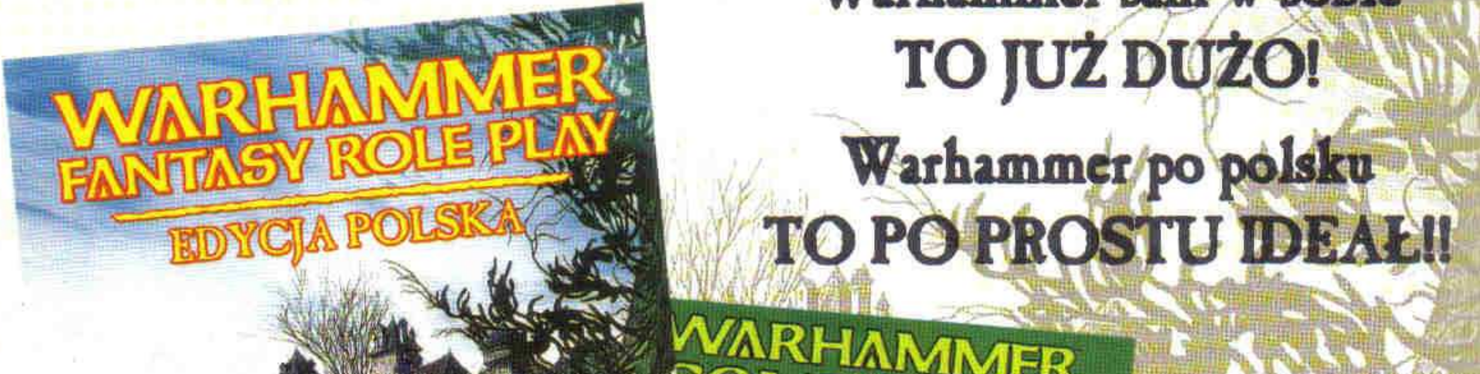


HORROR w RPG

WARHAMMER® FANTASY ROLE PLAY

Warhammer sam w sobie
TO JUŻ DUŻO!

Warhammer po polsku
TO PO PROSTU IDEAŁ!!



Warhammer

To młot bojowy, ale...

Warhammer Fantasy Roleplay to przede wszystkim nazwa jednego z najpopularniejszych systemów RPG, a niewątpliwie najbardziej rozpowszechnionego w Europie. Całość mieści się tylko w jednym podręczniku, w 386 stronach skondensowanych, niezbędnych do gry informacji. Gracz ma do wyboru ponad 100 różnych profesji, z których każda jest inna, każda posiada inne możliwości i każda jest równie interesująca jak pozostałe – aż trudno wybrać. Bohaterowie mogą się nauczyć 130 różnych umiejętności, pomagających przeżyć spotkania nawet z najbardziej przerażającymi i tajemniczymi spośród 100 potworów wszelkiej maści. A wszystko to ma miejsce w niesamowitym Starym Świecie - krainie upiornych istot Chaosu, potężnej magii, łowców czarownic oraz huku salw prymitywnych bombard i arkebuzów.

To jedyny świat, umiejętnie godzący fantasy i proch. To jedyny świat opisany w tak dokładny sposób, w najdrobniejszych nawet szczegółach. Od Mistrza Gry zależy, czy przygoda będzie się rozgrywać w tajemniczym Naggaroth, imperium Mrocznych Elfów, czy w odległej i egzotycznej Arabii, czy też może w dusznych dżunglach Lustrii albo jednej z wielu innych, nie mniej ekscytujących krain Starego Świata. Czy pamiętacie słynne opowiadanie „Nie ma złota w Szarych Górach", drukowane przed kilkoma laty w „Fantastyce"? Teraz i Wy będziecie mogli sprawdzić, czy rzeczywiście nie ma tam złota. A może jest? Hej, wszyscy śmiałkowie, zbierzcie drużynę z prawdziwego zdarzenia. Niech poprowadzi Was nieustraszony krasnolud Gotrek, zabójca trolli. Szare Góry czekają...

Bliższe informacje na temat terminów i sposobów dystrybucji można uzyskać w redakcji „Magii i Miecza"

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie!

Zgodnie z zapowiedzią w tym numerze HORROR. Niektórzy z Was zapytają w tym momencie, cóż takiego ma horror wspólnego z RPG? Niewątpliwie jest to dość rzadko spotykana w grach fabularnych konwencja. Jednak bać lubi się każdy i z tego założenia z pewnością wyszli producenci takich systemów, jak *Call of Cthulhu* czy *Beyond the Supernatural*. Ale nie tylko w specjalnych systemach znajdziecie pierwiastki horrorystyczne. Podobnie jak w literaturze, tak i w RPG motyw strachu ciągle przeplata się z innymi wątkami. Można tu wymienić całe światy, których autorzy położyli główny nacisk na oddanie nastroju grozy; takim światem może być choćby wymieniany w ósemce *Ravenloft*. Zwróćcie uwagę, że w większości systemów mamy do czynienia z martwiakami i demonami, jednym słowem istotami z piekła rodem, albo raczej rodem z horroru właśnie.

Dla wszystkich miłośników tego gatunku przygotowaliśmy coś specjalnego, czyli numer poświęcony temu zagadnieniu. Sporo tego jest, aż sam nie wiem od czego zacząć. Chyba wypada pochwalić się najpierw opowiadaniem pt. „Sługa boży", które specjalnie dla nas napisał sam Jacek Piekara; fanom literatury fantastycznej nazwisko na pewno znajome. Nie opowiem o czym jest, nie chcę Wam psuć efektu, przeczytajcie sami - warto! W Almanachu znajdziecie parę ciekawych kawałków. Jest więc artykuł czysto literacki o horrorze jako gatunku i przepiękny tekst, poetyckim wręcz stylem spisany, a o wampirach traktujący. Wszystkim, którym się nie spodobają wyjaśniam, że nie chcemy, aby nas brano za bandę nałogowych fanatyków, którzy „świata poza grami nie widzą", zaś czytelników traktują jak ślepych, głuchych i niezdolnych do pojęcia czegokolwiek innego

To nie koniec, oczywiście. W Almanachu bystre oko Wasze natychmiast wychwyci ilustracje przedstawiające jakieś szubienice, pieńki z wbitymi toporomi i jakieś takie inne. Każdy z Was, kto nie tylko oko, ale i umysł ma bystry błyskawicznie wydedukuje, że ma do czynienia z artykułem o kacie. I nie pomyli się; a po przeczytaniu stwierdzi niewątpliwie, jakie to rzemiosło katowskie musiało być ciężkie. Brrrr! Aż ciarki człowieka przechodzą. Zmieńmy temat i z artykułu „Drużyna na chorobowym" dowiedzmy się jakie jeszcze niebezpieczeństwa czyhają na dzielnych awanturników. Zwłaszcza polecam uwadze post scriptum do tego artykułu. To, rzecz jasna, należy do Ars Practica. Ale oprócz tego koniecznie przeczytajcie świetny tekst o kreowaniu nastroju w RPG, czyli jak straszyć, żeby przestraszyć. I akurat trafia się też materiał, żeby nową wiedzę wypróbować - przygoda „Dom" (Strzeżcie się Wujka!). Ten scenariusz jest przeznaczony do odgrywania zarówno w systemie *AD&D*, jak i w *Kryształach Czasu*. Mało tego, będziecie mogli pograć sobie również w „Ducha" (nie mylić z filmem!). Świetna przygoda do *Kryształów* napisana przez Mistrza z prawdziwego zdarzenia, czyli Artura Marciniaka.

Dla kryształowców kolejna porcja kryształków, tym razem pod postacią straszliwych i przerażających martwiaków. Jest czego się bać, na przykład takiego kościotrupa miękkogłowego – już sama jego nazwa jest... wstrząsająca. Dodatkowo zamieszczamy drugą część ziół i drugą część przedmiotów magicznych. Posileni smoczymi ziołami, wyekwipowani w potężne przedmioty z pewnością sobie z martwiakami poradzicie.

Dla wszystkich fanatyków *Warhammera* wesoła nowina – we wrześniu pojawi się na księgarnianych półkach. Długo czekaliście, przepraszamy. Jednak Wasza cierpliwość nareszcie została nagrodzona. *Warhammer* właśnie jest w drukarni i drukuje się w najlepsze. Niedługo sami go zobaczycie. Jeszcze gorący trafi do rąk tych, którzy go wcześniej u nas zamówili.

Teraz uwaga, klub RPG przy redakcji Magii i Miecza ruszył! Do dyspozycji wszystkich zainteresowanych jest sala przemalowana na prawdziwą komnatę, najprzeróżniejsze systemy, materiały i setki figurek (jeszcze, co prawda, nie pomalowanych, ale usilnie nad nimi pracujemy). I oczywiście Mistrzowie Gry. Jeżeli ktoś się nie zapisał, radzę się pospieszyć (o ile będzie jeszcze wolne miejsce). Przygody już czekają na dzielnych awanturników.

Na koniec chciałbym gorąco pozdrowić naszych ogromnie tajemniczych fanów, a zarazem bardzo, bardzo, bardzo doświadczonych graczy z Set Fan Clubu. Zapraszamy do Klubu. Jak Set Was poprowadzi, to z pewnością traficie.

(hunter)

MAGIĄ I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki, Artur Marciniak, Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń, Wojciech Zalewski

Stale współpracują: Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler

Wydawca: MAG s.c.

Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji:
ul. Dolna 43, Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94

Cześć!

Wygrubimy tylko jedno, ale za to dość dla nas, jako redakcji, przykre przesłanie. Niestety, podobnie jak dwa numery temu, drukarnia nie wywiązała się ze swego zadania i znowu w Polskę poszły błędnie zszyte egzemplarze pisma. Podobnie jak poprzednio, każdy, kto prześle do nas taki błędny numer dostanie egzemplarz zszyty w sposób prawidłowy.

Ale wracajmy do listów. Dzisiaj nieco inaczej. Tylko jeden list, za to prawie cały. Jego autor stawia kilka tez, które wydały się mi na tyle interesujące, że warto je przytoczyć w całości. Poza tym mam nadzieję, że uda się w ten sposób wywołać małą dyskusję. A oto obszerny fragment listu:

... Kryształy Czasu są strasznie słabym systemem. Nie wiem czy to wina Artura, czy też wasza. Nie będę już wspominał o braku realizmu walki, bo nie to jest najważniejsze. Po prostu Orchia, a dokładniej Orkus Wielki jest nudny i nieciekawy. Nie ma tam podziału na państwa, których kultury mogłyby tworzyć ciekawe kontrasty. Nawet rasy nie posiadają charakterystycznych kultur. Gracz, próbujący grać rycerzem ma niewątpliwie trudne zadanie. Kultura dworów była niezwykle ciekawa i barwna, jednak nie wiadomo jak wpasować Średniowiecze do Orchii. Dlatego też upraszcza się problem, zakładając, że rycerz to zakuty w stal idiota, pozostawiający myślenie innym. Nie istnieją wojny ani spiski przeciw panującemu ponieważ nikt nie podniesie ręki na miłościwe nam panującego Katana. Nie ma opowieści o przygodach dzielnych bohaterów i tajemniczych miejscach. Wszystko to składa się na to, że świat, w którym żyje mój bohater jest szary i monotonny. Od czasu do czasu kogoś zabić, to i owo ukraść, zarobić, zjeść coś i tyle. Ktoś mi zaraz powie, że wszystko zależy od MG. Ale z własnego doświadczenia wiem, że zbytnia interwencja MG w realia świata źle się kończy.

Rozumiem, że trudno jest przedstawić cały system w czasopiśmie, że po prostu brakuje miejsca ale... jest jak jest...

Piotr Mikszewski, Świdnik

Co wy na to? Czekam na listy z Waszymi przemyśleniami.

A teraz, zamiast fragmentów Waszych listów, odpowiedzi na najczęściej pojawiające się w nich pytania.

Wielu z Was pyta czy istnieją jakieś szanse na wydanie w naszym kraju polskiej edycji GURPS'a. Do tej pory odpowiedź brzmiała ***nie****, ale ostatnio udało się nam nawiązać kontakt ze Stevem Jacksonem, autorem i wydawcą tej gry. On sam jest bardzo chętny do udzielenia licencji, my jesteśmy chętni do jej przyjęcia, więc może w przyszłym roku coś się z tego wykluje.*

Dopominacie się w listach, żebyśmy zajęli się produkcją rozmaitych gadżetów. Postanowiliśmy wyjść naprzeciw Waszym propozycjom. Na pierwszy ogień pójdą prawdopodobnie koszulki z logo naszego czasopisma i plakat lub kalendarz z ilustracjami z Warhammera. Niestety, na razie nie jestem jeszcze w stanie podać Wam ani terminu wydania tych rzeczy, ani ich ceny. Mogę jedynie zapewnić, że jak zwykle prenumeratorzy będą cieszyć się preferencjami.

W kilku listach spotkałem się z pytaniem, ile będzie kosztował „Warhammer". W chwili, w której czytacie te słowa, gra powinna już być na rynku, ale dla porządku powiem, że kosztuje 495000 zł. Jak widać opłacało się skorzystać z naszej oferty i zakupić go za pośrednictwem subskrypcji. Chciałbym przy okazji nieco dobitniej powiedzieć coś, co w poprzednim numerze zostało lędwo wspomniane. NIE PRZYJMUJEMY JUŻ ZAMÓWIEŃ NA SUBSKRYPCJĘ WARHAMMERA! Trudno, ten kto nie zdecydował się do tej pory, będzie musiał wyskrobać nieco więcej grosiwa i skoczyć do sklepu.

Dość dużym zainteresowaniem cieszy się sprawa specjalnego wydania „Magii i Miecza". Dodatek nazywać się będzie „Magia i Miecz – Labirynt" i zawierać będzie wyłącznie scenariusze. Objętość jak na razie 24 strony, cena 39000 zł. Nakład dodatku będzie wynosił jedynie 3000 egzemplarzy i sprzedawany będzie wyłącznie w księgarniach i sklepach, w których kupujecie nasze pisemka. Oczywiście dla prenumeratorów będzie tańszy! Pierwszy numer „Labiryntu" ukaże się prawdopodobnie w październiku. Zawarte w nim będą dwie przygody, po jednej dla KC i „Warhammera". W pierwszej z nich, przeznaczonej dla nieco bardziej doświadczonych Mistrzów Gry będziecie mieli możliwość stawienia czoła straszliwemu niebezpieczeństwu, ukrytemu w ładowni statku o miłej nazwie „Szept", natomiast w drugiej zmierzycie się z zagadką tajemniczych morderstw, gnębiących mieszkańców pewnego zakątka Starego Świata.

Jak wynika z Waszych listów, podobał się Wam sposób prezentacji artykułów dotyczących „Warhammera". Prawdopodobnie od następnego numeru artykuły dotyczące tego systemu zagoszczą na stałe w naszej gazetce. Oczywiście, oprócz artykułów angielskich zamieszczać będziemy również prace polskie, jednak jak na razie pierwszeństwo będą miały tłumaczenia. Spowodowane jest to faktem, że w artykułach z „White Dwarfa" ukazało się sporo oficjalnych zasad dodatkowych, które chcielibyśmy jak najszybciej opublikować. W następnym numerze prawdopodobnie znajdziecie bardzo duży scenariusz, w który każdy z Was będzie miał okazję zagrać już na lubelskim Polconie *podczas konkursu na najlepszego gracza.*

Jeszcze jedna sprawa. Nie zamieszczamy ogłoszeń handlowych, dotyczących sprzedaży gier i pism. Możecie przysyć do nas jedynie propozycje wymiany.

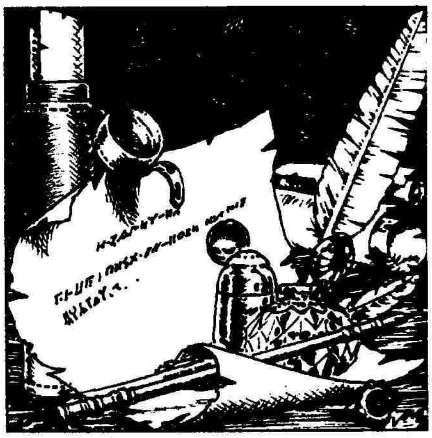
Do zobaczenia w Lublinie! Miłej zabawy!

Adresy osób poszukujących kontaktu z innymi graczami:

Dariusz Lalka
Oś. Kardynała Wyszyńskiego 1/89
98-300 Wieluń
tel. 54-37

Robert Szary
ul. Bema 10/24
33-100 Tarnów
tel.21-99-83

Piotr Jasiński (13 lat)
ul. Lachmana 14/25
09-407 Płock
tel. 63-68-60



Tomasz Chełmiński (14 lat)
ul. Startowa 7E/1
80-461 Gdańsk-Zaspa

Wojciech Pawlak
Kościuszki 21
05-270 Marki
tel. 781-13-97

Kluby

Skierniewicki Klub Gier Fabularnych
"Szalony Awanturnik"
ul. Iwaszkiewicza 15, klub "Oaza"
96-100 Skierniewice

Klub w Jeleniej Górze
Adres kontaktowy:
Michał Skowron
ul.Dobrowolskiego 11
58-500 Jelenia Góra
(Poszukują systemu AD&D wraz z dodatkami, w zamian za co oferują ksero D&D Cyclopedia, zwrot kosztów przesyłki i pomalowane figurki Gimliego, Froda oraz Aragorna z firmy Mithril Miniatures. Dodatkowo dyskietki z „KC").

Nieformalny klub bez nazwy z Tych
Adres kontaktowy:
Marcin Opolski
ul. Runowa 24
43-100 Tychy
tel. 118-44-60
(idąc od strony osiedla po lewej stronie ulicy ostatnie wejście w trzecim rzędzie).

Klub gier Fabularnych i Fantasy
Miód i Piwo
Adresy kontaktowe:
Lech Głowacki
ul. Swarzewska 38
85-731 Bydgoszcz
tel. 42-52-22
oraz
Marek Rawicki
ul. Smętowska 19
85-565 Bydgoszcz
tel. 21 27-39

W poprzednim numerze MiM zaszła drobna pomyłka. Błędnie podałem nazwę jednego z klubów. Oto ona, tym razem prawidłowa:

Kaliski Klub Fantastyki „WARLOCK"

Sekcja gier RPG
adresy kontaktowe:
Marcin Drzewiński
Al. Wojska Polskiego 42/35
62-800 Kalisz
oraz
Maciej Błażejczyk
ul. Widok 99/10
62-800 Kalisz

Lato z RPG

Pomysł na zorganizowanie całomiesięcznej imprezy poświęconej fantastyce i grom fabularnym pojawił się w mojej głowie około trzeciej w nocy – i wtedy wydawał mi się świetny.

Wrażenie to utrzymywało się przez pierwsze dwa dni opowiadania wszystkim o pomyśle i zgrubnych planach imprezy. Potem minęło. No bo cóż – okazało się, że mam na głowie miesięczny konwent. Każdy kto kiedykolwiek miał cokolwiek wspólnego z konwentem choćby trzydniowym, wie co to znaczy. Kto nie wie – niech sobie coś zorganizuje. Albo przeczyta niniejszą relację.

W Warszawie już od lat nie odbywała się żadna duża impreza poświęcona fantastyce. Tu upatrywaliśmy (skąd liczba mnoga – o tym zaraz) szanse na sukces. Były wakacje, mnóstwo ludzi powyjeżdżało. Ale za to ci, którzy zostali, powinni mieć dużo czasu. Postanowiliśmy przygotować dla nich imprezę RPG z dużym udziałem gier strategicznych i spotkań związanych z literaturą fantastyczną. Konwent miał trwać równe cztery tygodnie, od poniedziałku do piątku, od 10 do 22. Chyba nieźle, co?!

Niewątpliwym ułatwieniem działań przygotowawczych była nieduża odległość do różnych instytucji, które że tak powiem, robią w RPG. Konkretnie do:

- pisma MAGIA I MIECZ, które wspierało konwent logistycznie i poligraficznie,
- księgarni wysyłkowej ISA, która ufundowała kupę nagród, dała plakaty i czasami spełniała funkcje transportowe względem organizatorów, czyli mnie,
- księgarni U IZY, która reprodukowała ulotki, fundowała nagrody i reklamowała imprezę,
- firmy COPERNICUS, która wykonała identyfikatory,
- firmy SFERA, która dała gry,
- dystrybutorów BEST FILM I VISION, którzy udostępnili filmy do projekcji,
- licznych krewnych i znajomych różnych królików, którzy pomagali w tym i w owym.

Niewątpliwym utrudnieniem było to, że przygotowanie takiej imprezy wymaga dużo czasu.





Działo się sporo. Oczywiście grali. Najczęściej w *Warhammera*, *Advanced Dungeons&Dragons* i *Kryształy Czasu*. Ale także w inne systemy, których nazw wymieniać nie będę. W każdy piątek odbywała się pokazowa rozgrywka w bitewnego *Warhammera*, pięknie pomalowanymi figurkami Artura Marciniaka (bez którego pomocy i udziału ta impreza odbyć by się nie mogła – serdeczne dzięki). Tłukły się nie raz flotylle okrętów *Man O'War*, prezentowane też były systemy strategiczne – *Battle 1942-45*, *Wojny Punickie*, *Dzikie Pola*. Inne gry planszowe, nie spotkały się z większym zainteresowaniem Szanownej Publiczności.



Za to ogromnym zainteresowaniem cieszyło się wydawanie pieniędzy na gry – na LECIE można było kupić podręczniki, akcesoria, beletrystykę w ogromnym wyborze. Śmiem twierdzić, że mieliśmy najpełniej zaopatrzone stoisko RPG na wschód od Odry w historii świata.

Cały czas działał jeden, a pod koniec nawet dwa komputery.

Projekcje filmów z kaset video cieszyły się zainteresowaniem jakby umiarkowanym – największy aplauz wzbudziła *Martwica Mózgu*. Zainteresowanie jeszcze mniejsze, wyrażającym się zerową albo jednoosobową obsadą, spotkało redakcje pism fantastycznych. Za to na prelekcje prowadzone przez konkretnych redaktorów i poświęcone konkretnym sprawom związanym z grami fabularnymi przychodziło dużo ludzi. I tak, Darek Toruń bardzo długo wynurzał się na temat pisania scenariuszy, zaś Artur Marciniak opowiadał o malowaniu figurek. Odbyły się też prezentacje różnych światów i systemów, prowadzone przez doświadczonych MG. Zrealizowaliśmy także kilka spotkań z polskimi autorami fantasy. Z Arturem Szrejterem dyskutowano o mitologii słowiańskiej i kulturze megalitycznej. Z Feliksem W. Kresem o świecie Szereru, militariach i ponurej rzeczywistości. Najliczniejsza publika ściągnęła na wizytę Andrzeja Sapkowskiego. Mistrz odpowiedział na serię pytań dotyczących przerabiania Wiedźmina do różnych systemów RPG, powieści *Krew Elfów* i nie mniej ponurej rzeczywistości.

Były konkursy, a jakże. Chwalono się wiedzą o Tolkienie, umiejętnością prowadzenia swego bohatera w grze, umiejętnością sterowania flotyllami *Man O'War*. Bardzo duże emocje (także ze względu na nagrodę – pudło bitewnego *Warhammera*) wzbudził konkurs na najładniej pomalowaną figurkę. Zabrakło trochę odwagi i umiejętności krawieckich – w turnieju rycerskim i konkursie na najlepszy strój startowały po dwie, trzy osoby.

Już po LECIE wylosowaliśmy nagrodę dla jednego z uczestników imprezy, grę *Dragon Quest*. Otrzymuje ją Piotr Gwiazdecki, z Warszawy. Prosimy o odebranie gry w redakcji MiM – adres można znaleźć w stopce.

Kilka słów podsumowania.

LATO Z RPG w warszawskiej STODOLE trwało równo cztery tygodnie. Przewinęło się przez tę imprezę około 350 osób – uczestników, mistrzów gry, organizatorów i gości. Dziewczyn było mało. Zmęczyliśmy się, ale byliśmy zadowoleni. Uczestnicy nie obrzucili nas zgniłymi jajami. Końcowy bankiet był bardzo huczny i zakończył się zbiorową kąpielą w ustawionym na wewnętrznym dziedzińcu STODOŁY mini-basenie.

Czy zarepetujemy LATO w przyszłym roku? Mamy na to ochotę, tym razem chcielibyśmy zrobić imprezę nie tylko dla tubylców. No ale do lipca jest jeszcze mnóstwo czasu...

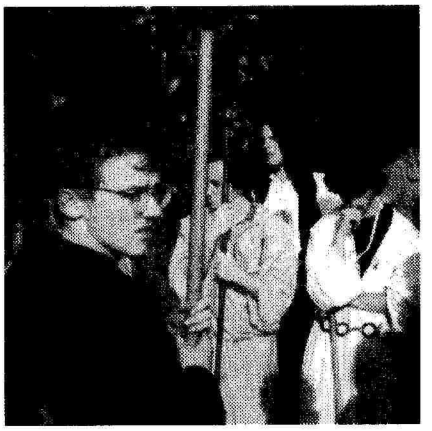
Tomasz Kołodziejczak

Orkon '94



Tegoroczny, trzeci już z kolei Orkon trwał od 7 do 10 lipca w okolicach wsi Żelazko na terenie Jurajskiego Parku Krajobrazowego. Organizatorzy (w porządku alfabetycznym): KKMF „Dżabersmok", KMF „SCAS" i Niezależny Klub Organizatorów Konwentów pojawili się na miejscu już w poniedziałek, od czwartku natomiast zaczęli napływać gracze. Mimo wcześniejszych zapowiedzi niektórzy nie stawili się na miejsce imprezy, lecz i tak liczba drużyn przekroczyła magiczną trzynastkę.

Po wpłaceniu akredytacji (150 tys.) każdy z graczy otrzymał informator zawierający krótkie wprowadzenie i zasady gry oraz identyfikator (opatrzony szczerzącą się paszczą szkieletowatego dinozaura – jakakolwiek zbieżność ze znanym filmem S. Spielberga była oczywiście przypadkowa i niezamierzona). W piątek przeprowadzano testy sprawdzające predyspozycje



graczy do wybranych przez nich profesji: bardowie układali pieśni bądź poematy o swoich drużynach, kapłani przywoływali w modlitwach bogów, magowie rzucali czary, awanturnicy odnajdywali ukryte w terenie przedmioty, a wojownicy spotkali się na udeptanej ziemi, zrytej zupełnie już po pierwszej rundzie trunieju przeciągania liny. Po ostatecznym ustaleniu liczby punktów życia i rozdaniu czarów, do drużyn przydzielone zostały duchy opiekuńcze. Piątkowe popołudnia i wieczór przeznaczono na zapoznanie się drużyn z przyszłymi „opiekunami" oraz wyjaśnienie ostatnich wątpliwości.

Z powodu ulewnego deszczu konieczne okazało się przesunięcie terminu rozpoczęcia gry. Drużyny wyruszyły w sobotnie południe, powrót planowano na godzinę 20. Późnym popołudniem z inicjatywy dwóch krakowskich duchów opiekuńczych grę nieoczekiwanie przerwano. Na szczęście nieporozumienie udało się szybko wyjaśnić i po krótkim przestoju grę kontynuowano zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. Przed dziewiątą wszyscy, przemoczeni do suchej nitki, znajdowali się już w obozie. Nie odbył się niestety zapowiadany na wieczór turniej połączony z festynem. Wypełniły to miejsce dyskusje, snucie planów na dzień następny oraz (zazwyczaj bezskuteczne) próby wysuszenia rzeczy.. W niedzielny ranek trochę jeszcze pokropiło, ale zarówno humor uczestników, jak i pogoda ulegały stopniowej poprawie. Drużyny znów przebiegały leśne trakty, odwiedzały wioskę i świątynie, gawędziły ze spotkanymi po drodze Bohaterami Niezależnymi i unikały ściągającej podatki gwardii.

Nie obyło się oczywiście bez licznych przygód. Do historii przeszło spalenie karczmy, plany samobójczego ataku jednego z awanturników na własnych towarzyszy za zgodą wyznaczonych wcześniej ideałów, wyprowadzenie jednej z drużyn w pole przez najętego przewodnika(!) oraz bunt i dezercja kapitana gwardii. Zakończenie gry planowano na godzinę 18. Rytuał, którego odnalezienie i odprawienie stanowiło cel gry, skompletowany został ostatecznie przez drużynę gdyńskiego „Collapsa" i odczytany we właściwym miejscu (jednakże już po czasie) przez grupę kapłanów. Po podsumowaniu wyników okazało się, że największą ilość punktów za wykonanie przewidzianych scenariuszem kolejnych zadań uzyskała druga drużyna GKF „Alkor". Wręczono także dyplomy wyróżniającym się graczom, wśród których liczbą przodowali awanturnicy: Krzysztof „Kot" Sokołowski, Adam Białka „Dziki" i Norbert Skorodzień „Mad Martigen". Deszcz, który przez cały dzień oszczędzał uczestników Orkonu, dał o sobie znać mocnym finałowym akcentem: krótko po rozdaniu nagród na obozowisko spadła kolejna fala ulewy. Mimo kłopotów z utrzymaniem ogniska, gdzieniegdzie bawiono się do późnej nocy.

Podsumowując: imprezę można zaliczyć do udanych. Za główne niedociągnięcia uważano brak turnieju rycerskiego i konkursu strojów (wielu uczestników przygotowywało się specjalnie na tę okazję), niedokładne mapki i oznakowanie terenu; za plusy natomiast – zmodyfikowanie zasad walki (po 2 paski życia na raz dla wojownika). Co do innych spraw, związanych zarówno z samą grą, jak i całą otoczką imprezy opinie były jak zwykle podzielone.

Dziękujemy uczestnikom za liczne przybycie i zapraszamy na przyszły Orkon, także w konwencji fantasy.

Za KMF „SCAS" i NKOK

Kiro



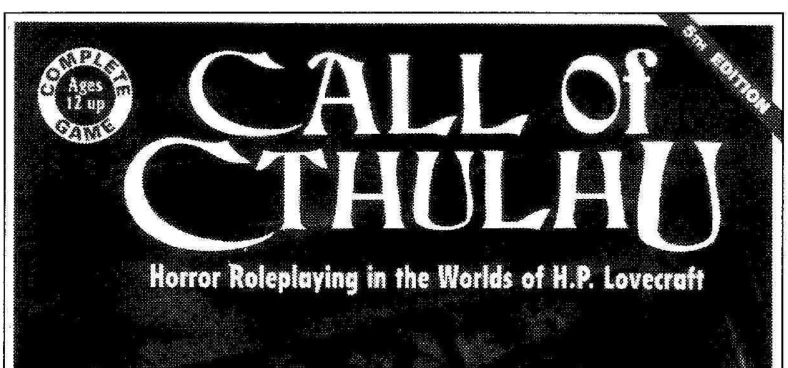
ARTUR MARCINIAK

CALL OF CTHULHU

Nie musiałem specjalnie długo zastanawiać się nad wyborem gry, którą opiszę wam w tym artykule. Ponieważ tematem przewodnim tego numeru jest horror, to **muszę** zaznajomić was z *Call of Cthulhu*, co na nasz, swojski język tłumaczy się *Zew Cthulhu*.

Prawdopodobnie większość z was wie coś na temat tej gry, realiów świata, w którym jest osadzona itd. Niemniej jednak na pewno znajdzie się kilka osób, nie mających o tym zielonego pojęcia. Dla nich właśnie tych kilka początkowych informacji.

Call of Cthulhu jest jedną z najstarszych gier role-playing, jej pierwsze wydanie w Stanach Zjednoczonych ukazało się na początku lat osiemdziesiątych. Wydawcą jest znana firma **Chaosium**, mogąca poszczycić się opracowaniem tak znanych, popularnych i dobrych gier jak np. *Pendragon*, czy *Elric*. Od początku swego istnienia *CoC* zdążył zgromadzić kilkanaście przyznawanych w Stanach i w Europie nagród dla najlepszych gier. Do tej pory ukazało się pięć wydań gry, każde z nich różniące się nieco od poprzedniego.



Gra *CoC* to oczywiście horror, a akcja wszystkich przygód dzieje się w świecie, który został stworzony przez ojca współczesnej literatury grozy – Howarda Phillipsa Lovecrafta. Nazwa „świat" jest nieco nieprecyzyjna, dlatego że opowiadania pisane przez Lovecrafta rozgrywają się na naszej Ziemi, w naszej rzeczywistości historycznej. Wszystkie prace tego pisarza, które posłużyły jako tło gry mają jedną cechę wspólną – mitologię Cthulhu. Cthulhu jest wymyślonym przez Lovecrafta bóstwem, przedstawicielem potężnej, kosmicznej rasy, starszej od ludzkości o miliardy lat. On i jemu podobni rządzili naszą planetą, toczyli gigantyczne wojny z innymi kosmicznymi rasami i w końcu, nikt nie wie dlaczego, umarli. Ale istnieją przepowiednie, że kiedy gwiazdy osiągną właściwe położenie, Wielki Cthulhu powstanie z dna Oceanu Spokojnego, gdzie leży w krypcie w zatopionym mieście Rlyeh i nasz świat raz jeszcze ujrzy jego i jego sługi. Oczywiście, oznaczać to będzie koniec ludzkości, ponieważ dla Starych Bogów jesteśmy jedynie czymś w rodzaju mrówek, zamieszkujących ich dom.

Opowiadania Lovecrafta toczą się najczęściej w Nowej Anglii, części Stanów Zjednoczonych, gdzie wylądowały okręty Pielgrzymów – uciekinierów z Europy. To miejsce, gdzie wkrótce zapłonęły stosy w Salem, gdzie purytanie widzieli Diabła w każdym człowieku, myślącym inaczej niż oni. Lovecraft potrafił w swych opowieściach przekształcić piękne, zielone doliny i lasy w pełne tajemnic i ukrytej grozy pustkowia, gdzie na każdym kroku czai się ledwie ukryte zło.

Miejscem akcji większości historii jest fikcyjne miasto Arkham i jego okolice. Traf chce, że w pobliżu tej miejscowości wyjątkowo często mają miejsca jakieś dziwne wydarzenia, które osobom niewtajemniczonym nic nie mówią, natomiast ci, którzy wiedzą co się dzieje, wolą na ten temat nie rozmawiać, bądź są zbyt szaleni by zaradzić kosmicznemu złu.

Lovecraft nigdy nie był wielkim pisarzem, zdołał jednak zarazić upodobaniem do swej twórczości liczne grono zwolenników, którzy pozostali wierni wizji ponurego świata, majaczącego w umyśle Samotnika z Providence. Po śmierci pisarza jego przyjaciele, wśród których było wielu mniej lub bardziej znanych autorów, kontynuowali jego dzieło. Powstało wtedy wiele innych opowiadań, które pomimo tego, że pisane były przez innych ludzi, zachowywały nastrój dzieł Howarda Philipsa Lovecrafta. Dzięki działalności jednego z jego przyjaciół – Augusta Derletha, który założył wydawnictwo **Arkham Press**, twórczość raczej nie docenianego za życia pisarza stała się powszechnie znana i zajęła należne jej miejsce w annałach literatury grozy i horroru.

Polskim czytelnikom znanych jest kilkanaście opowiadań Lovecrafta, które zostały zebrane w zbiorku *Zew Cthulhu* i dwie minipowieści, zatytułowane *W górach szaleństwa* i *Przypadek Charlesa Dextera Warda*. W najbliższym czasie na rynku pojawi się też kolejny zbiór opowiadań, zawierający niepublikowane dotychczas w Polsce utwory.

Zajmijmy się jednak samą grą. Opiszę najnowsze, piąte wydanie oraz wskażę znane mi różnice pomiędzy kolejnymi edycjami.

Gra została podzielona na cztery rozdziały, w kolejności: *Badacze*, *Podręcznik Strażnika*, *Dział źródeł* i *Dział pomocy w grze*, a te z kolei na liczne podrozdziały.

W pierwszym rozdziale zostajemy najpierw zaznajomieni z korzeniami gry, wyjaśnione zostaje nam pojęcie gry fabularnej i cele oraz zadania, jakie stawiane są przed grającymi w nią osobami. Wytłumaczono używane w grze skróty, sposób rozgrywki i opisano np. sposób posługiwania się kartą bohatera. Dla doświadczonego gracza nie ma tu żadnych ważnych informacji, a dla nowicjusza... Sam nie wiem, dosyć dawno tego rodzaju informacje nie są już mi potrzebne, więc niestety nie jestem już w stanie obiektywnie ocenić ich przydatności, sądzę jednak, że mogą być rzeczywiście pewnego rodzaju pomocą. Opis jest dość konwencjonalny i, o ile wiem, tekst tego rozdziału nie zmienił się od początkowego wydania, dzięki czemu można sprawdzić w jaki sposób zapatrywano się na gry RPG kilkanaście lat temu. Jak napisałem, podane tu informacje są mało znaczące, więc przejdźmy do czegoś bardziej interesującego – do tworzenia własnego badacza, bo tak właśnie w tej grze nazywa się prowadzony przez gracza bohater. Proces losowania badacza przedstawiony jest w bardzo prosty, przystępny i zrozumiały sposób.

Osiągnięto to poprzez powiązanie grafiki i tekstu. Na ilustracji przedstawiono uproszczoną kartę badacza wraz z odniesieniami, umożliwiającymi zorientowanie się gdzie i co należy wpisać.

Tu należy wtrącić słówko o mechanice gry. *Call of Cthulhu*, podobnie jak pozostałe gry **Chaosium**, wykorzystuje wspólny dla nich wszystkich system. Wspólny, co nie znaczy, że jednakowy. Jego cechą jest bardzo szerokie wykorzystanie umiejętności, które w takim np. *AD&D* pomimo tego, że są, to mają niewielkie znaczenie. We wszystkich grach **Chaosium** wykonanie większości działań uzależnione jest od udanego testu danej umiejętności (przykładowo – udane otworzenie zamkniętych drzwi wymaga wykonania testu umiejętności *Otwieranie zamków*, a nie testu *Zręczności*). Oczywiście zestaw umiejętności zmienia się w zależności od gry, trudno bowiem wymagać, by rycerz (w grze *Pendragon*) posługiwał się podobnym zestawem umiejętności co badacz niebezpiecznego świata horroru i grozy. Pomimo tego, że to umiejętności odgrywają najważniejszą rolę, istnieją rzecz jasna i cechy. Oto one: *Siła, Budowa fizyczna, Wielkość, Inteligencja, Moc, Zręczność, Wygląd, Wykształcenie* i *Zdrowie psychiczne*.

Oprócz tych cech podstawowych mamy jeszcze sześć współczynników pomocniczych, są to: *Wiedza, Pomysłowość, Szczęście, Modyfikator zadawanych obrażeń, Wytrzymałość* i *Punkty magii*. Są one określone przez iloraz niektórych cech podstawowych i używa się ich w bardzo specyficzny sposób. Jeżeli na przykład gracz twierdzi w środku nocy, w ciemnym domu, że jego badacz zawsze nosi przy sobie zapałki, to Strażnik (czyli MG) może go poprosić o wykonanie rzutu *Szczęścia*, który wykaże czy właśnie dzisiaj nie zapomniał czasem włożyć ich do kieszeni. W podobny sposób korzysta się z pozostałych współczynników pochodnych – poza *Modyfikatorem zadawanych obrażeń*, opisującym po prostu jaką kostką należy rzucić w przypadku trafienia przeciwnika przy pomocy np. noża czy kija. Modyfikator ten uzależniony jest od *Siły* i *Wielkości*.

Większość cech nie wymaga chyba specjalnego omówienia, ale warto zastanowić się nad dwiema z nich. Najważniejszą cechą w grze nie jest wbrew pozorom ani *Siła*, ani *Budowa fizyczna*. Główne zagrożenie ze strony istot i wydarzeń napotykanych w czasie przygód leży w tym, że są tak straszne, że aż groźne dla ludzkiego mózgu. Co z tego, że stwór nawet cię nie dotknął, jeżeli na sam jego widok tracisz zdolność rozumowania i przez resztę swego (prawdopodobnie krótkiego) życia jesteś chory umysłowo. Dlatego właśnie zdecydowanie najważniejszą cechą jest *Zdrowie psychiczne*. Wartość tej cechy określa po pierwsze na ile odporny jest umysł danego badacza, a po drugie jak wiele jest on w stanie znieść stresów. Drugą z ważnych cech jest *Wykształcenie*. Im wyższa ta cecha, tym wyższe będą umiejętności badacza, więc w konsekwencji wyższa szansa udanego zakończenia przygody.

W ogóle, mechanika gry i jej zasady kładą bardzo duży nacisk na kwestię odegrania, odtworzenia umysłowego stanu badaczy. Na tę kwestię wielką uwagę zwracał w swych opowiadaniach Lovecraft i jest ona kluczowa dla osiągnięcia właściwego nastroju gry.

Z chwilą, gdy mamy już wylosowane cechy badacza, możemy się zająć określeniem jego zawodu. W podręczniku przedstawiono kilkanaście podstawowych profesji, takich, które najczęściej pojawiają się w opowiadaniach Howarda Phillipsa Lovecrafta. Należą do nich np. antykwariusz, doktor medycyny, dziennikarz, detektyw czy profesor (bardzo ważny zawód!). Przy każdej profesji podana jest lista najważniejszych dla danego zawodu umiejętności. Oczywiście, oprócz gotowych, podanych w podręczniku zawodów możliwe jest też opracowanie własnych. Jest to bardzo proste i nie sprawia żadnych kłopotów. Opisano każdy „gotowy" zawód, podając niejako jego stereotyp (detektyw – twardy facet, zwykle z przeszłością policyjną, ironiczny, pracuje dla pieniędzy itd. – typek rodem z Chandlera). Taki sposób opracowania zawodów badaczy znacznie upraszcza tworzenie bohatera, a co za tym idzie skraca potrzebny na to czas. Jest to ważna zaleta, jak wie o tym każdy, kto choć raz tworzył bohatera do np. *Cyberpunka*.

Call of Cthulhu umożliwia grę w trzech różnych okresach historycznych – pod koniec lat dziewięćdziesiątych XIX wieku (głównie w wiktoriańskiej Anglii), w latach dwudziestych naszego stulecia (czasy opisywane przez autora *Szepczącego w ciemnościach*) i w końcu w czasach nam współczesnych. Oczywiście dla każdego okresu lista dostępnych umiejętności jest nieco różna, ale zasady gry pozostają niezmienne.

Skoro umiejętności są takie ważne, to przyjrzyjmy się im nieco bardziej szczegółowo. Jest ich około 70. Na karcie bohatera są wypisane wszystkie, co, rzecz jasna, nie oznacza, że każdy badacz wszystko umie. Nie. Kierując się jednak zdrowym rozsądkiem, autorzy gry stwierdzili, że nawet osoba kompletnie nie znająca się na, powiedzmy, wspinaczce ma pewne szanse na sukces przy próbie wspięcia się na stromą skałkę. Może niewielką, ale jednak... Z tego powodu większość umiejętności ma od razu przyporządkowaną pewną wielkość, odzwierciedlającą średnią znajomość danego zagadnienia przez przeciętnego człowieka. Dzięki temu mamy możliwość korzystania ze znacznie większej ilości umiejętności, niż wynikałoby to z posiadanego przez nas wykształcenia, dodatkowo zawsze mamy szansę zrobienia czegoś, nawet kompletnie się na tym nie znając (uściślając, szansa ta wynosi dokładnie 1%).

Co ciekawe i również dość typowe dla gier **Chaosium**, w grze nie ma czegoś takiego jak punkty doświadczenia. Rozwój bohaterów odbywa się za pomocą zaznaczenia udanego wykorzystania danej umiejętności, a po zakończeniu rozgrywki sprawdzeniu, czy dana biegłość uległa podwyższeniu. Oczywiście, im lepszy jest bohater w podwyższanej umiejętności, tym trudniej jest mu ją zwiększyć. Taki sposób nagradzania graczy ma swoje wady i zalety, ale może się podobać, a poza tym jest skuteczny i realistyczny. Rzecz jasna, nie można dzięki temu podwyższyć wylosowanych wcześniej cech, ale, jak już wspomniałem, cechy nie są w tej grze najważniejsze (prawdę powiedziawszy, nie widziałem jeszcze żadnego wiedzącego o co chodzi w tej grze osobnika, który chciałby powtórnie losować swego bohatera). Po prostu, jeśli wylosowane cechy wskazują, że jesteś słabym i chorowitym dzieciaczkiem, to zostajesz antykwariuszem lub profesorem, a nie żołnierzem. Zresztą te dwie profesje są chyba najważniejsze w grze *Wiedza* jest w niej wszystkim), Skoro jesteśmy już przy nagradzaniu graczy, to kolejnym sposobem jest zwiększanie ilości posiadanych przez nich punktów *Zdrowia psychicznego*. Autorzy gry sugerują, że udane rozwiązanie zagadki i uratowanie świata, miasta, domu czy człowieka wzmacnia umysł biorących w przygodzie bohaterów, co usprawiedliwia przyznanie im punktów *Zdrowia psychicznego*. Osobiście, takie rozwiązanie wydaje mi się mocno naciągane, ale chyba jednak konieczne. W miarę odporny umysł i zdrowie psychiczne jest w opisywanej grze tak ważnym czynnikiem i, niestety, ulega tak gwałtownemu i szybkiemu pogorszeniu, że bez pewnego rodzaju sztucznego „boostu", żywotność przeciętnego bohatera wynosiłaby nie więcej niż kilka sesji. I tak przez kilka lat za *Call of Cthulhu* ciągnęło się odium systemu, w którym po zakończeniu przygody połowa grupy kończy w przytułku dla obłąkanych, a pozostali metr pod ziemią. Nawiasem mówiąc, była to wina początkowych scenariuszy, które same w sobie sprzyjały bezlitosnemu mordowaniu badaczy.

Kilkakrotnie wspominałem już o zdrowiu psychicznym bohaterów tej gry. Odgrywa ono olbrzymią rolę, im wyższa jest jego wartość punktowa, tym łatwiej badaczowi jest wyjść z życiem z jakiejś przerażającej sytuacji czy pozostać w jej trakcie przy zdrowych zmysłach. Autorzy gry podzielili możliwe efekty straty *Zdrowia psychicznego* na kilka kategorii. Pierwsza z nich, najmniej poważna, to tak zwany obłęd czasowy, bądź krótkotrwały. Przydarza się stosunkowo często, jednak można go w miarę łatwo wyleczyć. Druga kategoria to obłęd, którego czas trwania może trwać nawet kilka miesięcy. Jest to okres, który zwykle usuwa danego badacza na pewien czas z rozgrywki. Ostatnią, najpoważniejszą chorobą jest stały i nieodwracalny obłęd, którego nic i nikt nie jest w stanie wyleczyć. Jeżeli naszemu badaczowi przytrafi się taka rzecz, pozostaje nam jedynie ze smutkiem wylosować sobie kolejnego bohatera. Dla Strażników gry podano dosyć długą listę chorób psychicznych, którymi można obdzielić badaczy, więc nie istnieje obawa, że każdy z szaleńców będzie zachowywał się tak samo. Mamy do wyboru choroby i fobie od katatoni i akrofobii do rozmaitych psychoz i ksenofobii. Wszystko to sprawia, że grupy badaczy stanowią bardzo malowniczy widok. Tu ktoś cierpiący na strach przed ciemnością, tam z kolei osoba, która za skarby świata nie dotknie niczego, co wykonano z futra, a gdzie indziej jeszcze facet, która ma fioła na punkcie wszelkiego rodzaju broni. Bardzo przyjemne. Wszystkie te sytuacje sprawiają, że powstaje mnóstwo okazji do doskonałego wczucia się w swego badacza (wczujcie się w taką osobę, która na przykład cały czas boi się drzew, to zobaczycie co mam na myśli).

W *Podręczniku Strażnika* opisane zostały m.in. wszelkie wspomniane w opowiadaniach Lovecrafta i jego naśladowców tajemne księgi na czele z niesławnym *Necronomiconem* szalonego Araba Abd al-Azrada. Temu dziełu poświęcono zresztą nieco więcej stron, ale jak wiadomo

odgrywa ono tak dużą rolę, że jest to bez wątpienia konieczne. Oprócz informacji „bibliotecznych" podane są tu również wiadomości dotyczące wykorzystania w grze magii i uczenia się czarów. Co ciekawe, w *Call of Cthulhu* każdy może być czarodziejem, wystarczy jedynie by znał formułę czaru i już może go wykorzystywać. Trzeba jednak zaznaczyć, że większość czarów nie ma nic wspólnego z poczciwą *kulą ognistą* znaną z tak wielu systemów fantasy. Ale o tym szerzej przy okazji omawiania samych czarów.

Opisano tu też sposób łączenia poszczególnych przygód w jedną całość, czyli kampanię, podano chronologię wydarzeń, związanych z mitologią Cthulhu oraz w skrótowy sposób opisano ją samą. Bardzo przydatne dla Strażnika są również wiadomości, dzięki którym każdy może w dobry sposób poprowadzić przygodę osadzoną w realiach horroru. Opisano tu kilka sposobów na osiągnięcie nastroju strachu, grozy i niepewności. Autorzy gry radzą początkującym Strażnikom w jaki sposób oddziaływać na wyobraźnię graczy, co może im w tym pomóc, w jaki sposób opisywać im dziejące się przed oczami ich bohaterów wydarzenia. Właśnie w tym rozdziale zawarte są też wiadomości dotyczące przetwarzania dawnych, pochodzących z wcześniejszych wydań umiejętności i zasad na nowe, używane w obecnej edycji.

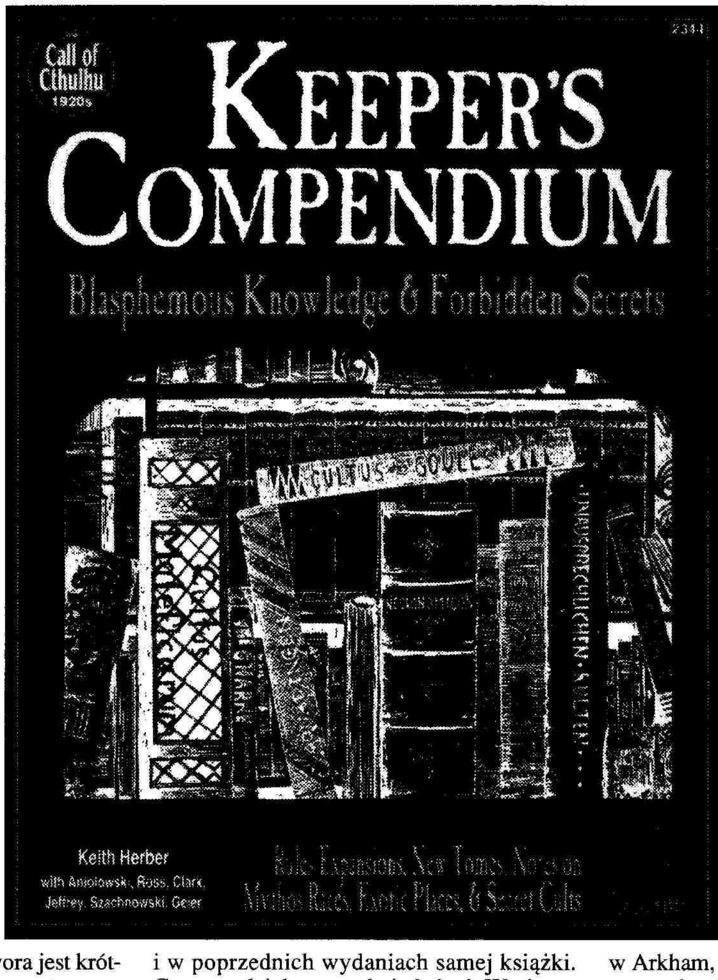
W następnej części podręcznika opisane zostały stwory mitologii Cthulhu. Przed oczami czytelnika staje potężny Azathoth, mroczny Nyogtha i wysłaniec bogów, potężny Nyarlathotep. W wyobraźni wirują groźne mi-go, tak wspaniale przedstawione przez Lovecrafta w opowiadaniu *Szepczący w ciemnościach*, czy insekty z Shaggaia opisane przez Ramseya Campbella w opowiadaniu pod tytułem *Insekty z Shaggai*.

Miłą cechą opisu każdego stwora jest krótki fragment tekstu literackiego, przytaczany na jego początku. Pochodzi on z utworu, w którym dana istota występuje. W każdym tekście jest też opis danej istoty, jej rysunek (zmieniony w porównaniu z poprzednimi wydaniami) i charakterystyki. Co ciekawe, podano zarówno uśrednioną charakterystykę opisywanej istoty, jak i sposób jej losowania. Umożliwia to dostosowanie poszczególnych przeciwników do możliwości badaczy oraz sprawia, że każdy z nich nieco się od siebie różni, co dla graczy może czasami stanowić sporą niespodziankę.

Po opisie stworów, powiązanych z mitologią Cthulhu następuje prezentacja bardziej prozaicznych przeciwników. Strażnik może wybierać pomiędzy nietoperzami, niedźwiedziami, krokodylami, jaszczurkami, wężami i innymi stworzeniami naturalnymi. Dodatkowo dla niegrzecznych chłopców opisano takie miłe stwory jak duchy, wilkołaki, wampiry i szkielety.

Osoby, mające ochotę na zmierzenie się z bohaterami z opowiadań Lovecrafta mogą to uczynić dzięki krótkiemu rozdzialikowi, w którym zaprezentowano ich charakterystyki i podobizny oraz podano w którym utworze dana postać się pojawiła. Opisano między innymi dr Henry'ego Armitaga z opowiadania *Horror w Dunwich*, jego przeciwnika Wilbura Whateley'a czy inspektora Legrassa z utworu *Zew Cthulhu*.

W dwóch kolejnych rozdziałach zostały opisane wszelkie czary, jakie do chwili ukazania się podręcznika 5 edycji ukazały się w rozmaitych dodatkach, scenariuszach



i w poprzednich wydaniach samej książki. Czary podzielono na dwie księgi. W pierwszej, tzw. *Wielkiej Magicznej Księdze* opisano czary, o których wspomniano w opowiadaniach autorów opisujących krąg bóstw Cthulhu bądź też czary umożliwiające kontakt, wezwanie i zmuszenie do posłuszeństwa ich samych, bądź rozmaite stwory z nimi powiązane.

Wszystkie te czary zostały określone jedynie nazwą, natomiast warunki ich rzucania zostały opisane łącznie, na początku opisu każdej grupy czarów.

Znacznie ciekawsze od poprzednich są bardzo urozmaicone czary przedstawione w *Mniejszej Księdze Magicznej*. Opisano w niej jedynie te czary, które zostały wymyślone do potrzeb gry. Efekty ich działania różnią się znacznie od siebie, a większość z nich przeznaczona jest głównie dla Bohaterów Niezależnych. Moim ulubionym czarem z tej grupy, takim, którego efekt najbardziej mi odpowiada jest czar zatytułowany *Kradzież życia*. Jak można się domyśleć z nazwy, powoduje on osłabienie osoby, na którą został rzucony, jednak, co ważniejsze, sprawia również, że osoba posługująca się nim staje się nieco młodsza. Oczywiście istnieją i efekty uboczne. Czar jest kosztowny w punktach magii, odbija się też na psychice czarownika, ale cóż za okazja do wyżycia się na bezbronnych badaczach!

W ostatniej części podręcznika gry zawarte zostały rozmaite wiadomości pomocne w prowadzeniu rozgrywki, krótki opis innego z tworów Lovecrafta – krainy snów, która w pewien sposób powiązana jest z mitologią Cthulhu oraz cztery scenariusze, w tym część nowych, nie występujących w poprzednich wydaniach gry. Trzy pierwsze scenariusze są dość schematyczne, ale ostatni jest bardzo dobry, stanowi prawdziwe wyzwanie zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza Gry. Gorąco polecam każdemu miłośnikowi filmów w rodzaju *Nocy żywych trupów*.

Dodatkowo podane są najważniejsze daty, związane z wydarzeniami okultystycznymi, historycznymi i z klęskami, wywołanymi przez człowieka lub przyrodę. Podano też podstawowe wiadomości, dotyczące medycyny, systemu prawnego Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii, urzędu koronera i technik badawczych stosowanych przez policję.

Podsumowując, uważam że *Call of Cthulhu* jest znakomitym przykładem gry, w którą koniecznie trzeba zagrać. Można jej nie lubić, ale zagrać choć raz trzeba. W dziedzinie horroru nie wymyślono chyba jeszcze nic lepszego (choć uczciwie się przyznam, że nie widziałem jeszcze nowej gierki **White Wolfa** *Wraith*). Każdy miłośnik horroru znajdzie w tej grze coś dla siebie, ci, którzy lubią opowiadania Lovecrafta zanurzą się bez przeszkód w przygodach dziejących się w Arkham, Dunwich czy Innsmouth, ci, którzy wolą nieco bardziej tradycyjny horror z wilkołakami i wampirami również się nie zawiodą. *Call of Cthulhu* dostarcza graczom bardzo sprawnego zestawu reguł, najlepszego znanego mi systemu odwzorowania zaburzeń psychicznych i znakomitego „tła" do tworzenia własnych przygód. Niewątpliwie olbrzymią zaletą systemu jest wydanie przez **Chaosium** dużej liczby dodatków i scenariuszy, w których zaprezentowano nowe czary, dodatkowe zasady i reguły oraz niezwykle silne podparcie się literaturą.

Wszystko to składa się na fakt, że *Call of Cthulhu* jest jedną z trzech moich ulubionych gier. Pozostałe to *Warhammer* i *Pendragon*, choć niestety nie jestem w stanie podać ich kolejności. Ta jest zmienna w zależności od nastroju, jaki mnie ogarnia.

Fajnego straszenia i miłego bania się życzy

Artur Marciniak

JERZY SZYŁAK

OBLICZA HORRORU

Za swoisty paradoks można uznać to, że gatunek literacki zwany horrorem to wytwór epoki określanej erą rozumu. Oczywiście, straszenie przy pomocy opowieści o widmach, upiorach, czarach i demonach, o nawiedzonych domach i niepokojących zjawiskach odbywało się zawsze, a przynajmniej od czasu, gdy człowiek opanował sztukę mówienia. Jednak przed epoką Oświecenia, różnorodne opowiastki ku przestraszeniu serc wkładano między bajki i ludowe gawędy i dopiero triumf racjonalizmu umożliwił ukonstytuowanie się gatunku opowieści, której podstawą stał się irracjonalny lęk.

U podstaw każdej opowieści graczy leży założenie, że duchów (wampirów, wilkołaków, i całej reszty tej menażerii) nie ma. Wierzą w to bohaterowie i czytelnicy tego typu lektur. Opowieść zaś ma na celu ową wiarę podważyć, obrócić w niwecz i zamienić w strach wynikający z faktu, że świat jest inny niż się wydaje. Bowiem w jego zakamarkach i pod powierzchnią kryją się niebezpieczne moce. Założenia te i cele nie zmieniły się przez dwa wieki obecności horrorów na rynku literatury. Przemianom uległy natomiast sposoby ich realizowania.

Na początku był romans gotycki. Odwołując się do Średniowiecza i folkloru (u schyłku XVIII wieku literaci i krytycy potrafili połączyć te dwa pojęcia w jedną całość) pisarze (i pisarki) tacy jak Horace Wolpole, Matthew Gregory Lewis, Charles Maturin i Ann Radcliffe stworzyli nową odmianę powieści. Jej budulec stanowił: gotycka sceneria, gotycki łotr i gotycki zły gust. W osiemnastym wieku Średniowiecze było uważane za epokę ciemnoty i zacofania (część z tych sądów przetrwała aż do współczesności), zaś słowo „gotycki" znaczyło tyle co „barbarzyński". Barbarzyństwem było też wypisywanie bredni o duchach, zjawach i upiorach.

Autor „Zamczyska w Otranto" – książeczki, która zapoczątkowała cały nurt relacjonował swoją pracę nad powieścią słowami: „Pozwoliłem, aby rządziła mną nieskrępowana imaginacja, niekontrolowane wizje i namiętności. Pisałem wbrew prawidłom, krytykom i filozofom; zdaje mi się, że tak chyba najlepiej". W istocie, żeby stworzyć opowieść, w której przybysze z zaświata wywierają nacisk na żywych lub wręcz dokonują z nimi krwawej rozprawy, trzeba było odwagi, by przeciwstawić się prawidłom, krytykom i filozofom. Z tego też względu w owym – dla rozwoju gatunku – heroicznym okresie, twórcy skłaniali się raczej ku straszeniu samą możliwością pojawienia się duchów i budowaniem klimatów niepokoju, zagrożenia i tajemnicy lub stylizacją, która jednoznacznie wskazywałaby, że straszenie jest tylko zabawą.

W „Tajemnicach zamku Udolpho" Ann Radcliffe pozorne zjawiska nadprzyrodzone znajdowały w finale racjonalne wyjaśnienie (m.in. w wykorzystaniu elektryczności, która była wówczas odkryciem nader świeżej daty). W „Italczyku" tejże autorki źródłem grozy są knowania całkiem realnego ponuraka o rysach psychopaty, zaś niepokojący nastrój jest tylko wspierany scenerią zamków, lochów i ruin. Nawet „Zamczysko w Otranto" ukazało się początkowo jako... przekład rękopisu z XIII wieku i dopiero sukces książeczki skłonili Wolpole'a do ujawnienia się. Trzeba było brawury i arogancji dwudziestolatka, by rozbić kokon pastiszu, pozorów i sentymentów, jakim romans gotycki został oddzielony od prawdziwej grozy. Stało się to w 1796 roku, dwudziestolatek nazywał się Matthew G. Lewis, powieść nosiła tytuł „Mnich", zaś jej publikacja wywołała skandal. Choć czytelnicy byli przyzwyczajeni do obcowania z różnymi cudami i zjawami nie tylko przez gotyckie romanse, ale dzieła w rodzaju „Fausta" czy „Pieśni Osjana", Lewis zdołał ich zaszokować. Nasycił swą powieść nie tylko elementami nadprzyrodzonymi, ale i obrazami prawdziwego okrucieństwa, konania i rozkładu ciała oraz ponurym erotyzmem.

Prawdziwy przełom przyniósł romantyzm, w którym to, co nadprzyrodzone, stało się podstawowym budulcem literackich opowieści. Jak chce anegdota, wszystko zaczęło się w Szwajcarii, w willi Diodati, gdzie 16 czerwca 1816 roku spotkali się dwaj wybitni poeci romantyczni George Gordon Byron i Percy Shelley, który przybył na spotkanie z żoną Mary i jej kuzynką Claire. Kompletu gości dopełniał doktor Polidori. Towarzystwo spędziło wieczór opowiadając sobie historyjki o duchach, zaś literackie pokłosie tego spotkania to napisana przez Mary Shelley powieść „Frankenstein" i nowela Polidoriego „Wampir". O ile wampir był postacią przywołaną ze słowiańskiego folkloru, o tyle kreacja naukowca, który w swej pasji badawczej przekracza boskie zakazy była pomysłem nader oryginalnym. Zapoczątkowała ona nie tylko nową odmianę horroru, ale i wprowadzała jeden ze sztandarowych motywów science fiction. W okresie romantyzmu powodzeniem cieszyły się i wampiry, i szaleni naukowcy. O tych pierwszych pisali m.in. E.T.A. Hoffman i Mikołaj Gogol. Drugich można spotkać w opowiadaniach Nathaniela Hawthorne'a i Edgara Allana Poe.

Romantyzm przyniósł literaturze grozy trzy zdobycze. Pierwszą było opowiadanie. O prymat krótkiej formy nad powieścią walczyli skutecznie (choć zapewne mimowolnie) tacy mistrzowie pióra jak Hawthorne i Poe w Stanach, Hoffman w Niemczech i Gogol w Rosji. To ich talentowi zawdzięczamy, że do dziś horror jest zazwyczaj kojarzony z takimi gatunkami literackimi, jak nowela i opowiadanie, choć zaczął swe istnienie w formie powieści.

Druga zdobycz to nieskłamane i wolne od uprzedzeń, jakie wobec ludowych bredni żywili ludzie oświeceni, zainteresowanie folklorem wielu narodów, w tym bardzo inspirujące zainteresowanie opowieściami orientalnymi. To dzięki niemu strachy opuściły stare zamczyska i średniowieczne ruiny i zaczęły przybierać formy tak bogate, że wymienić ich wszystkich nie sposób.

Trzecia zdobycz to wzbogacenie horroru o wszelkie indywidualne nowinki, związane z wiedzą tajemną, koncepcjami filozofii ducha, ideami metapsychozy itp. Ogarnięty nieufnością wobec racjonalnej filozofii romantyzm sprzyjał pojawianiu się rozmaitych duchowych przewodników w rodzaju Towiańskiego i mnożeniu się teorii o ponadnaturalnym porządku świata i sposobach jego rozpoznania. Na marginesie tych teorii wyrastały jak grzyby po deszczu opowieści grozy.

Choć wiek XIX obrodził utalentowanymi twórcami horrorów, to – poza nazwiskami kilku arcymistrzów (wymieniłbym tu Poego, Sheridana Le Fanu, Hoffmanna i Gogola, ale tylko przy tym pierwszym nie zawahałbym się ani przez chwilę) w pamięci czytelników zapisały się raczej postacie ich bohaterów, nie zaś same dzieła. W zbiorowej pamięci doktor Jekyll i pan Hyde zajmują poczesne miejsce, choć mało kto sięga po jakiekolwiek inne opowiadania grozy Stevensona. Dracula – dzięki przeróbce powieści Stokera i opartych o nią filmowych wersji opowieści o wampirze – cieszy się do dziś popularnością, choć opasłej księgi, w której został

opisany, wręcz nie da się czytać...

Wiek XX przyniósł literaturze grozy dwie innowacje. Pierwszą było połączenie z fantastyką naukową – możliwe dzięki temu, że ta druga zaistniała jako odrębny nurt w literaturze. Drugą było wsparcie ze strony kina. Pierwszy artystyczny kierunek w dziejach X Muzy – niemiecki ekspresjonizm filmowy – miał prekursorów w kinie grozy: nim powstał „Gabinet doktora Caligari" (1919), Stellan Rye nakręcił „Studenta z Pragi" (1913), a Paul Wegener „Golema" (1914) według starej praskiej legendy.

Sam ekspresjonizm nie stronił też od nastroju i fabuł związanych z literaturą grozy. To przecież w ramach tego nurtu w 1922 roku Friedrich Murnau nakręcił „Nosferatu" (nawiasem mówiąc, plagiat powieści Stokera), tworząc nowoczesny wizerunek wampira, do dziś naśladowany na ekranie. Opowieściami niesamowitymi były „Gabinet doktora Caligari" Wienego z szalonym uczonym w roli głównej, „Zmęczona śmierć" Fritza Langa i „Gabinet figur woskowych" Leniego.

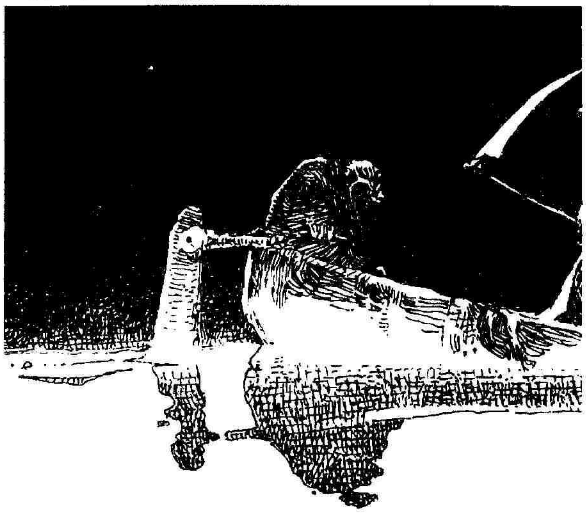
Lata dwudzieste i trzydzieste były nie tylko okresem ożywionego zainteresowania horrorem na ekranie, ale i czasem, w którym utrwalony został (właśnie dzięki filmom) kanon bohaterów opowieści grozy i sposobów opowiadania o nich. Dracula, Frankenstein, Golem, Jekyll & Hyde, Upiór z Opery, King Kong, Mumia, Wilkołak i garść innych postaci (wziętych z literatury) swoją egzystencję i popularność zawdzięczają nie jakości tekstów literackich, lecz sugestywności ekranowych wizji.

Taki stan rzeczy wynikał z faktu, iż klasyczna opowieść grozy wyczerpała większość swych możliwości. Część jej motywów i wątków przejęli pisarze zbliżeni do głównego nurtu literatury (tacy jak Franz Kafka) i dokonali ich intelektualizacji. Reszta stała się tworzywem dla licznych powieleń i stereotypowych fabuł, które sprawiły, że horror został uwięziony w ramach literatury popularnej (czy wręcz brukowej). Jednak sposób na jego ożywienie miał się znaleźć właśnie tu – w koncepcjach innego gatunku popularnego – fantastyki naukowej.

Science fiction rozpoczęło swą karierę, gdy Hugo Gernsback w 1926 roku założył magazyn „Amazing Stories", na którego łamach publikował opowieści fantastyczno-naukowe (to on wymyślił nazwę całego gatunku), powodzenie tego pisma sprawiło, że w latach trzydziestych pojawił się cały szereg innych, podobnych do niego magazynów, które w znaczący sposób przyczyniły się do zintensyfikowania produkcji literackiej tekstów SF. Fantastyka naukowa tamtego okresu przyniosła obrazy krwiożerczych istot z innych planet, zbuntowanych robotów i podobnych okropności. W swych zasadniczych pomysłach nie odbiegała od horroru – buntowniczy robot był nowym wcieleniem monstrum Frankensteina i Golema, zaś pozaziemskie światy były bardziej zracjonalizowanymi wersjami zaświata. Choć science fiction jako gatunek zmierzała zdecydowanie w stronę racjonalizacji i naukowego umotywowania swoich wizji, znalazł się człowiek, który potraktował jej konwencje instrumentalnie i doprowadził do... odnowienia formuły horroru.

Nazywał się Howard P. Lovecraft. Mieszkał w Providence, żył w latach 1890-1937, publikował swe opowiadania w piśmie „Weird Tales" i w kolejnych tekstach rozbudował wizję świata, w którym inwazja z Kosmosu na Ziemię miała miejsce w odległej przeszłości. W wizji Lovecrafta istoty, które ongiś przybyły z Plutona, przegrały walkę o panowanie nad Ziemią, ale żyją w różnych zakamarkach naszego świata, mają tu swoich czcicieli i ciągle pozostają groźne i gotowe zaatakować.

Stworzona przez Lovecrafta wizja to obraz świata, w którym cywilizacja i człowieczeństwo stanowią jedynie cienką skorupkę, pod którą czai się potężne i niewyobrażalne zło, przybierające różnorodne kształty i bezkształty. Popularność dzieł samotnika z Providence była tak duża, że istoty o dziwacznych nazwach: Yog Sothoth i Cthulhu oraz księga o nazwie „Necronomicon" zaczęły żyć własnym życiem w utworach innych pisarzy, w pracach malarskich, filmowych i komiksowych.



Wielu spośród popularnych dzisiaj twórców horrorów (i nie tylko horrorów) przyznaje się do długu zaciągniętego u Lovecrafta. Niektórzy – jak Brian Lumley – wplatają w swoje utwory aluzje i cytaty odsyłające do dzieł Mistrza. Na dobrą sprawę cały współczesny horror stanowi rodzaj powielenia lub rozwinięcia pomysłów autora „Zewu Cthulhu". Oprócz Lumleya, spadkobiercami Lovecrafta można spokojnie nazwać Grahama Mastertona, Josepha Citro, Deana Koontza, Morta Cantle'a, Hugha Cave'a, F. Paula Wilsona. W ich utworach nie tylko naśladowane są jego kreacje i przywoływane wymyślone przez niego potwory, ale wykorzystywane są także Lovecraftowskie sztuczki narracyjne, polegające na oddaniu głosu ofierze, przesadna emocjonalność opowieści, sprawiająca wrażenie, że czas zdarzeń i czas ich relacjonowania pokrywają się całkowicie.

Właściwie, poza stworzony przez Lovecrafta model opowieści grozy, trudno wyjść komukolwiek. Ci, którym się to udało, uzyskali oryginalność dzięki hybrydycznemu wsparciu horroru innymi odmianami tematycznymi literatury fantastycznej lub dlatego, że osiągnęli wyrazistą odrębność stylistyczną własnych opowieści.

Bomba atomowa i nastrój „zimnej wojny" także znalazły swoje odbicie w literaturze grozy i w znaczący sposób wymodelowały jej kształt. Tacy pisarze jak Richard Matheson czy Jack Finney w latach pięćdziesiątych umiejętnie wykorzystali społeczne fobie. Ten pierwszy w „Jestem legendą" przedstawił bohatera, który samotnie walczy z wampirami, w jakie przemienili się wszyscy ludzie (przemiana ma racjonalne uzasadnienie, każące zaliczyć powieść do SF), drugi w powieści „Inwazja porywaczy ciał" opisał roślinnych przybyszów, którzy upodobniają się do ludzi i zajmują ich miejsce. Obaj – każdy na swój sposób – zaproponowali rodzaj opowieści, w której źródłem lęku jest to, co ma dotknąć społeczeństwo jako całość, zaś fundament akcji stanowi przeciwstawienie normalnego bohatera odmienionej i zwyrodniałej zbiorowości.

W powieści Finneya przegrana bohatera jest symbolicznym końcem całej ludzkości. Co prawda zastępują ją istoty, które wyglądają jak ludzie, ale pod tą zewnętrzną powłoką nie zostało zachowane nic z człowieczej natury. U Mathesona dzieje się inaczej. W „Jestem legendą" przemianę w wampiry wywołują bakterie, rozwijające się w organizmie i wywołujące jego „ożywanie" po śmierci. Bohater walczy z wrogimi sobie istotami, w jakie zamieniają się wszyscy dookoła przy użyciu młotka i kołka, gdyż przedziurawienie ciała i wpuszczenie tlenu do jego wnętrza niszczy bakterie (a zarazem ciało). Jednak nie wszystkie wampiry są „żywymi trupami". Część z nich to ludzie jedynie odmienieni przez chorobę. To oni tworzą nowe społeczeństwo, chwytają bohatera i skazują go na śmierć, bowiem w ich świecie jest on monstrum, który zachowuje aktywność w czasie ich snu i morduje bezbronnych. W świecie wampirów człowiek staje się najpierw potworem, którego trzeba unicestwić, a potem legendą, która w przyszłości będzie służyć do straszenia niegrzecznych dzieci.

W historiach Finneya i Mathesona przejawia się to, co było najbardziej charakterystyczne dla fantastyki

niesamowitej lat pięćdziesiątych i co legło u podstaw nowoczesnego horroru. Pierwszy jej składnik to lęk przed masową zagładą i przed wojną atomową, po której już nic (ani człowiek, ani jego świat) nie będzie takie samo. Drugim składnikiem był kolejny „potwór" w bestiarium horroru – mutant, będący w swej istocie człowiekiem przemienionym. Trzeci element to racjonalizacja źródła lęków: eliminacja zaświatów, których ingerencja wcześniej była niezbędna dla zburzenia naszej rzeczywistości.

Nieco odmienny rodzaj połączenia opowieści niesamowitej z fantastyką naukową zaproponował Ray Bradbury, który publikował swoje opowiadania od lat czterdziestych, a w 1950 rozpoczął cykl zebrany potem w zbiorze „Kroniki marsjanskie". Dla



Bradbury'ego motyw podboju Kosmosu staje się pretekstem dla stworzenia wizji zderzenia dwóch światów: cywilizacji ludzkiej i marsjańskiej. W konfrontacji tej Marsjanie przegrywają, choć (a raczej dlatego że) stworzyli kulturę bardziej wyrafinowaną i bogatszą niż Ziemianie.

Mars Bradbury'ego tylko powierzchownie przypomina światy science fiction. W 1950 wizja przedstawiona w „Kronikach marsjanskich" była jawnym anachronizmem, bowiem pisarzowi nie szło wcale o stworzenie obrazu możliwej przyszłości. Mieszał on swobodnie rekwizyty fantastyczno-naukowe z wątkami opowieści grozy i baśniowymi motywami, by w rezultacie stworzyć wizję cywilizacji, której rozwój opiera się na niszczeniu wszystkiego, co cudowne i piękne i która w rezultacie niszczy samą siebie.

Za moment wyjściowy dla nowoczesnego horroru uważany jest rok 1968, kiedy to George Romeo nakręcił swój film „Noc żywych trupów". Zombie to personifikacja lęków z lat pięćdziesiątych i krytycyzmu wobec postaw cywilizacji konsumpcyjnej. W żywym trupie nie ma zapowiedzi żadnej metafizyki. Jest on istotą, która budzi przerażenie martwotą i rozpadem własnego ciała. W dodatku to człowiek, który przez śmierć został zredukowany do postaci bezmyślnego i destruktywnego potwora. Gromady zombie, których jedynym celem jest pożeranie innych i przekształcanie ich w sobie podobne trupy to obraz mający symbolizować całe społeczeństwo, jego martwotę i skłonności konsumpcyjne.

Horror nowoczesny to horror materialistyczny i cielesny. Źródłem lęku są w nim obrazy fizycznej destrukcji ciała, bólu i cierpienia. Nastrój tajemnicy został z niego wyparty przez precyzję opisu krwawych jatek, zaś istotę z zaświatów zastąpili zombie i szaleniec z piłą mechaniczną w dłoniach – obaj przedstawiani jako reprezentanci całego społeczeństwa. Tak pojmowany horror stał się narzędziem krytyki społecznej i ideologicznej, ponieważ posłużył do obnażania mechanizmów rządzących przekazami produkowanymi przez kulturę masową.

Jednak podobnie radykalne cele w gruncie rzeczy groziły unicestwieniem samego gatunku, rozbijały bowiem jego reguły i odbierały odbiorcom przyjemność obcowania z tekstem artystycznym (literackim, filmowym, komiksowym). Z tego też powodu horror nowoczesny odniósł sukces połowiczny: wstrząsnął podstawami twórczości grozy, zmusił twórców do porzucenia schematów i poszukiwania nowych rozwiązań dotarcia do czytelnika, szereg postaci i wątków zepchnął na obszar zabawy w przerażenie (takim zabawowo potraktowanym monstrum jest Freddy Krueger z serii filmów „Koszmar z Elm Street") i wywołał... nostalgię za przeszłością, gdy konstrukcja świata była prosta, zaś przerażające istoty były nie tylko straszne, ale i fascynujące.

Lata osiemdziesiąte to czas, gdy w tradycyjnych formach horroru rozpychają się nowe treści unicestwiające gatunek, zaś unowocześnianie warsztatu pisarskiego służy obronie tradycyjnych wartości opowieści grozy, jedno i drugie zaś miesza się za sobą, wytwarzając w rezultacie teksty budujące nowy rozdział w dziejach „gry ze strachem". Uznawany za arcymistrza gatunku Stephen King nie waha się opowiadać o wampirach („Miasteczko Salem") i nie cofa się przed pomysłami bliskimi horrorowi współczesnemu („Smętarz dla zwierzaków"), gdyż największą wartość jego prozy stanowią wartości stylistyczne. Język, którym pisze on swoje powieści jest żywy i potoczny, zaś sposób, w jaki konstruowana jest relacja, sprzyja obcowaniu z tekstem ze względu na jego literackie walory, wobec których podjęty temat stanowi wartość drugorzędną. Niedaleko od tego wzoru odchodzą tacy twórcy jak Peter Straub i Anne Rice. Oboje bardzo dbają o klasyczną „literackość" swoich dzieł: szerokie zarysowanie tła zdarzeń, rozlewność opisów, piękno słowa łączą się w ich książkach z nowymi wersjami starych hisrorii i nowoczesnymi wersjami bohaterów w starym stylu. Straub z upodobaniem tworzy dwudziestowieczne warianty gotyckich łotrów, Rice wkłada nutkę poezji w opisywane przez siebie wampiry.

W interesujący sposób z materią horroru poczyna sobie Jonathan Carroll, który posługuje się swobodnie całym bogactwem technik, jakimi dysponuje literatura współczesna i pisze opowieści grozy odległe od konwencji gatunku, bliskie zaś nowoczesnej grozie. Perspektywa, jaką narzuca on horrorowi przypomina o tym, że opowieści niesamowite tworzyli też tacy pisarze jak Franz Kafka i Jorge Louis Borges. Carroll pisze jak oni, ale jednocześnie nie stara się wymknąć z ram garunku przez zastosowanie symbolu i metafory. Opisuje postacie z baśni i tworzy wizje zaświatów w sposób, który może zaakceptować wybredny czytelnik i w ten sposób uzyskuje akceptację dla pomysłów, które w tradycyjnych realizacjach wydawały się być już całkowicie zużyte.

Ostatni z wielkich współczesności – Olive Barker – jest natomiast bliższy konwencjom horroru nowoczesnego. W jego opowieściach króluje okrucieństwo, krwistość i cielesnść, ale sposób ich funkcjonowania w tekście określa niezwykła warsztatowa sprawność angielskiego pisarza. W wielu jego opowiadaniach niezwykle sugestywny nastrój grozy jest rezultatem świadomego manipulowania uczuciami czytelnika, który jest skłaniany do przyjęcia spojrzenia na wydarzenia z punktu widzenia któregoś z bohaterów i zaskakiwany tym, że postać ta ginie przed końcem opowieści lub popada w szaleństwo, które czyni z niej potwora.

Początek lat dziewięćdziesiątych przyniósł dzieła, które utrwalają ten swoisty stan rozdarcia pomiędzy wartościami, jakie proponuje horror cielesny i tymi, do których chcielibyśmy powrócić sięgając po klasyczne teksty grozy. Na jednym biegunie znajduje się Barker, którego pomysły trafiają na kinowy ekran i są powielane na kartach komiksów. Na drugim pojawiła się wystawna adaptacja filmowa „Draculi" zrealizowana przez Francisa Forda Coppolę i ciesząca się powodzeniem, które wywołało zainicjowanie projektów realizacji całego szeregu podobnych dzieł (m.in. ekranizacji „Frankensteina" i sfilmowania „Wywiadu z wampirem" Anny Rice).

Z tego stanu rzeczy nie należy jednak wnioskować, że horror ciągle znajduje się na rozdrożu i jego przyszłość jest niepewna. Wręcz przeciwnie, te dzieła, projekty, adaptacje i artystyczne manifestacje oznaczają, że zainteresowaniem odbiorców cieszą się wszystkie odmiany twórczości grozy. Wróży to jasną przyszłość tej mrocznej odmianie literatury.

WŁOS SIĘ JEŻY
czyli JAK PRZESTRASZYĆ GRACZY

Prawdziwa niesamowita opowieść zawiera w sobie coś więcej niż tylko sekretne zabójstwo, okrwawione kości, czy podzwaniające łańcuchami duchy. Koniecznością jest stworzenie atmosfery zapierającej dech w piersiach i wywołanie strachu przed nieznanym. Musi być jeszcze cień... cień czegoś najbardziej przerażającego dla człowieka – cień zła, szaleństwa lub zniszczenia tych praw Natury, które strzegą nas przed wpływami chaosu i demonami z niezamkniętych przestrzeni.

H. P. Lovecraft „Supernatural Horror in Literature"

Tworzenie atmosfery nie jest takie łatwe, jak mogłoby się wydawać. Umiejętność kreowania nastroju i przerażania jest trudną sztuką. Tylko niewielu Mistrzów Gry poznało ją w stopniu wystarczającym, żeby panować nad uczuciami graczy. Jeżeli chciałbyś, by twoje przygody stały się inne, dojrzalsze i naprawdę przerażające, przeczytaj ten artykuł. Jeżeli choć w połowie wykorzystasz zawarte tu informacje, to bardzo dobrze. Jeżeli dojdziesz do takiej wprawy, że posłużysz się nimi w pełni, twoje przygody zaczną przypominać najlepsze opowiadania Lovecrafta czy Poego, a graczom naprawdę włos się zjeży.

Ten artykuł składa się z trzech części. Pierwsza z nich opisuje „narzędzia" wykorzystywane do tworzenia atmosfery grozy. Druga pokazuje na przykładzie jak powinien wyglądać ten szczególny sposób prowadzenia. Trzecia zawiera kilka praktycznych wskazówek, które nadadzą przygodom niepowtarzalny smaczek.

Techniki terroru

Skoro już mówimy o technikach straszenia, trzeba najpierw zwrócić uwagę na kilka podstawowych elementów, które są nierozłącznie związane z każdą dobrą opowieścią grozy. Pierwszym z tych elementów są *szczegóły*, takie jak kolor, smak, zapach czy dźwięk. Bez nich każda historia, którą przygotujesz będzie niepełna, mało wiarygodna. Czasami szczegóły robią na graczach większe wrażenie, niż cała armia wampirów, depcząca im po piętach. Skrzypnięcie drzwi w opuszczonym zamku może postawić na nogi całą drużynę. Widok jarzących się w ciemnościach ślepi może przez całą noc trzymać bohaterów w pogotowiu. Pamiętaj, że twoi gracze nie uwierzą w świat, który ich otacza, dopóki go nie zobaczą i nie poczują.

Drugim ważnym elementem jest *wiarygodność bohaterów niezależnych*, którzy muszą być bardziej realni i naturalni. Jeśli chcesz, żeby byli bardziej przerażający, postaraj się, by stali się postaciami z krwi i kości. Zmusi cię to do opracowywania ich historii, ich celów, zachowań, obsesji, którymi są owładnięci. Wszystkie te cechy powinny kierować posunięciami bohaterów niezależnych. W momencie, w którym dostrzeżesz, że to jacy oni są, jak myślą, co nimi kieruje jest dla ciebie ważniejsze od ich współczynników, będziesz wiedział, że podążasz we właściwym kierunku.

Ostatni element, o którym wypada wspomnieć, to *znane–nieznane*. Chodzi o to, że wiele niesamowitych rzeczy jest o wiele łatwiejszych do zaakceptowania, jeżeli na pierwszy rzut oka są nam znane. Taki efekt osiąga się poprzez połączenie tego, co nienaturalne z czymś znajomym. Bardzo często ten element wykorzystywał H. P. Lovecraft w swych opowiadaniach. Jego opisy terenów Nowej Anglii przerażają, ponieważ dotyczą rzeczy niby zwykłych, a jednak wypaczonych: *Drzewa... wydają się być za duże, a dzikie chwasty... rosną niesamowicie bujnie, co rzadko się zdarza na zamieszkałych terenach.* Pamiętaj, że przedstawienie w innym świetle tego, co dla graczy jest swojskie może stworzyć niepowtarzalny nastrój.

Przejdźmy teraz do technik terroru. Zastosuj je najlepiej jak potrafisz, korzystając z powyżej wymienionych elementów, potęgujących i tworzących nastrój.

Izolacja. Odosobnienie jest jedną z rzeczy, których boimy się najbardziej. Może być ono zarówno fizyczne, jak i społeczne. Każdy rodzaj izolacji jest przerażający i trudny do zaakceptowania. Zastosowanie tej właśnie techniki terroru daje ci wielkie pole do popisu.

W prawie wszystkich systemach RPG siła graczy bierze się stąd, że są razem. Rozdzielając ich spowodujesz, że stracą swój główny atut, swoją siłę. Wtedy też zwykła pewność siebie zostanie zastąpiona obawą i zwątpieniem.

Izolacja społeczna jest równie straszna. Wyobraź sobie mroczny świat, taki jak Ravenloft, w którym możesz umieścić swych graczy. Tu będą mogli liczyć tylko na własne siły, żaden rycerz nie przybędzie im na pomoc. Wszyscy napotkani przez nich ludzie będą obcy, a ich język będzie niezrozumiały.

Najstraszniejszą jednak rzeczą jest połączenie obydwu rodzajów odosobnienia. Być samotnym w obcym świecie jest najgorszą rzeczą, która może kogokolwiek spotkać.

Izolacja jest potężną bronią. Używaj jej rozsądnie i celowo.

Dziwne lub niefortunne wydarzenia są to sytuacje, znajdujące się poza kontrolą graczy. Występują niezależnie od ich działań, tak jak podmuch wiatru gaszący pochodnię czy też piorun, który strzela w dom. Są to zdarzenia ignorowane tylko przez głupców. Jeżeli coś takiego przytrafi się ponownie, a potem jeszcze raz, twoi gracze będą ze strachem oczekiwali na to, co wydarzy się w przyszłości.

Uwięzienie. Wszyscy, zwierzęta i ludzie, boją się pułapek. Ograniczenie wolności jest jedną z najmniej przyjemnych rzeczy, które mogą się zdarzyć. Wyobraź sobie jednego ze swych graczy, zakopanego żywcem w trumnie czy zamkniętego w pokoju bez wyjścia, zdanego na łaskę tych, którzy go uwięzili. W wielu przypadkach gracze mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że są więźniami. Bardzo dobrym przykładem jest Jonathan Harker, bohater powieści Brama Stokera *Drakula*, który przez wiele tygodni gościł w zamku słynnego wampira. Kiedy zorientował się, że naprawdę jest nie gościem Vlada, a jego więźniem, było już za późno.

Nigdy nie zakładaj z góry w swojej przygodzie, że bohaterowie muszą być uwięzieni. Powinno to być wynikiem wielu powtarzających się błędów, które gracze popełnili.

Zagrożenie fizyczne nie zawsze oznacza miłą obsadę personalną z przygody *Demoniczna horda*, która na spółkę z demonem niewiadomego pochodzenia niestrudzenie próbuje pozbyć się biednych graczy. Jest to właściwie coś zupełnie innego. Wiąże się z jakąś dolegliwością, która osłabia gracza. Może to być skręcona kostka, która uniemożliwia mu ucieczkę przed wrogami. Może to być też zwichnięta ręka, utrudniająca posługiwanie się bronią. Tego typu niedogodności osłabią ducha twoich graczy, spowodują, że czasami będą czuli się bezsilni.

Wszystkie wymienione powyżej utrudnienia można nazwać naturalnymi. O wiele gorzej, jeżeli będą one nienaturalne. Zastanów się, jak zachowa się gracz, kiedy bez powodu zacznie porastać sierścią, wyrosną mu kły, a jego ciało zmieni swój kształt. Będzie to dla niego prawdziwa tragedia. A jak na to zareaguje jego otoczenie? Czy wszyscy przyjaciele odsuną się od niego, czy będą chcieli mu pomóc?

Agresja, skierowana przeciw umysłowi. Bardzo wielu Mistrzów Gry nie bierze w ogóle pod uwagę tego elementu. Ograniczają się wyłącznie do wymyślania coraz to nowych pot-

worów, które poza zabijaniem jakby nie mają nic innego do roboty. A przecież umysł jest najbardziej czułym, najbardziej osobistym elementem każdego człeczego jestestwa. Inwazja nań jest największym złem, jakie można wyrządzić człowiekowi. Może też pozostawić po sobie olbrzymie spustoszenia, gdyż uleczenie duszy jest o wiele trudniejsze od uzdrowienia ciała. Bardzo dobrym przykładem będzie tu chyba jeden z najlepszych horrorów RPG *Call of Cthulhu*, w którym to przede wszystkim ta część ludzkiej natury jest atakowana. W tej grze bohater najczęściej kończy w przytułku dla obłąkanych.

Agrseja, skierowana przeciwko umysłowi to nie tylko przerażające sceny, na widok których bohater zaczyna wariować. To również, a może nawet przede wszystkim, nawiedzające go koszmarne sny, telepatyczne przesłania, dziwne wizje, które wymykają się spod kontroli. Kiedy coś takiego przytrafia się graczowi, zaczyna on powątpiewać w swoje zmysły, w to czy nadal jest normalny.

Zachowanie umiaru. Ten ostatni element jest zarówno techniką terroru, jak i pewnego rodzaju przestrogą. Musisz bardzo uważać, aby to, co kreujesz rzeczywiście było opowieścią grozy, a nie pełną krwi historią gore. Pamiętaj, że czasami widok kilku kropel krwi czyni większe wrażenie niż lejąca się strumieniami posoka. Horror powinien kształtować się w umysłach ludzi, którzy u ciebie grają. Dlatego to właśnie sposób przedstawienia sytuacji jest taki ważny. Twoim zadaniem jest wywołanie w umyśle graczy strachu poprzez odpowiednio opisaną sytuację, a nie proste stwierdzenie: „Teraz się boisz.".

Drogi Mistrzu Gry. Pamiętaj, że wszystkie podane przez nas powyżej techniki terroru odnoszą skutek tylko wtedy, kiedy nie są używane zbyt często. Jeżeli twoi gracze na każdej sesji będą porastali futrem albo raz w miesiącu któremuś z nich wyrośnie druga głowa, straci to sens. Musisz umiejętnie wykorzystywać każdą porcję dotyczącej tej materii wiedzy, którą posiadasz.

Jak być dobrym narratorem?

Mamy nadzieję, że poniższy tekst pomoże ci tak zmienić sposób narracji, żeby sesje stały się bardziej nastrojowe. Spróbujemy ci w tym pomóc, analizując fragment zaczerpnięty z modułu *Feast of Goblyns*. Poniżej przytaczamy dwa teksty, dotyczące tego samego spotkania. Powiedzmy, że twoja drużyna nocuje w przydrożnej gospodzie. Żaden z graczy oczywiście nie wie, że właściciel gospody jest wilkołakiem, żywiącym się mięsem swych gości.

a) W taki sposób Mistrzowie Gry zazwyczaj opisują walkę:

MG: W korytarzu słyszycie potwora. Zdaje się, że chce otworzyć drzwi do waszego pokoju.

Andrzej: Skaczę do drzwi i przygotowuję się, aby uderzyć go mieczem, kiedy wejdzie.

Tomek: Ładuję ciężką kuszę i celuję w drzwi.

MG: Drzwi rozpadają się i do pokoju wpada wilkołak!

Andrzej: Tnę go. Wyrzuciłem 18 i trafiłem! I... zadałem mu ranę za 8 punktów.

Tomek: Strzelam z kuszy. Kurczę! 8! Nie trafiłem.

MG: Wilkołak atakuje Andrzeja i zadaje mu ranę za 4 punkty itd.

b) Proponujemy, aby opis tego spotkania wyglądał właśnie tak:

MG: Wykonajcie rzut na Budowę Fizyczną waszych śpiących bohaterów.

Andrzej: Wyszedł.

Tomek: A mnie się nie udało.

MG: Andrzej, obudziłeś się w środku koszmaru sennego, w którym byłeś ścigany po lesie przez olbrzymiego wilka. (Zaczyna mówić szeptem.) W rzeczywistości wciąż wydaje ci się, że słyszysz jego gorący oddech za swymi plecami. Im dłużej wsłuchujesz się w ten odgłos, tym bardziej jesteś pewny, że jest on prawdziwy. Mimo że nie widzisz drzwi w tym małym, ciemnym pokoju, słyszysz powolny i ciężki oddech, dobiegający z zewnątrz (MG naśladuje dźwięk). W ciszy nocy słyszysz jakby drapanie pod drzwiami. Włosy stają ci dęba, chłód spływa wzdłuż kręgosłupa. Co robisz?

Andrzej: Cicho wymykam się z łóżka, wyjmuję miecz z pochwy i budzę Tomka.

MG (rzucając kośćmi): Twoje łóżko zaskrzypiało, kiedy z niego schodziłeś. Drapanie i ciężki oddech ucichły.

Andrzej: Próbuję przedostać się do ciemnego miejsca, w którym może znajdować się mój towarzysz i uderzam go płazem miecza.

MG: Tomek, twój bohater budzi się w środku takiego samego koszmaru. Czujesz, iż twój na wpół przytomny umysł krzyczy, że gdzieś koło ciebie czai się straszne niebezpieczeństwo. Dzięki infrawizji widzisz Andrzeja – czerwony kształt obok twego łóżka z obnażonym mieczem w dłoni, mieczem, który trzyma nad twoją głową. Chyba jest mocno przerażony. Kiedy siadasz, zauważasz ciepłe powietrze – czerwone w infrawizji – przesączające pod czarnymi, zimnymi drzwiami. Chwilę później klamka zaczyna się powoli obracać. Andrzej, słyszysz cichy zgrzyt otwieranego zamka.

Tomek: Sięgam do buta i wyciągam sztylet +2.

Andrzej: Plecami do ściany skradam się w kierunku drzwi i przygotowuję do obrony.

MG: Dźwięk otwieranego zamka urywa się w pewnym momencie. Cokolwiek jest za tymi drzwiami wie, że są one zamknięte, ale nie słyszycie już żadnych innych dźwięków.

Tomek: Wychodzę z łóżka i opieram się plecami o przeciwległą ścianę. Słucham.

MG (nagle wykrzykując „Rghhrrrr" i odgrywając scenę, którą opisuje): Ogromne, owłosione ramię wielkości waszej nogi przebija się przez ścianę. Widzicie, że pokryta sierścią ręka zakończona jest ostrymi pazurami. Próbuje dobrać się do twojej szyi, Andrzej. (Zostaje wykonany rzut na trafienie dla potwora, ale jest nieudany, potwór chybia). Jego pazury rozdzierają koszulę, którą masz na sobie i o włos mijają twoje gardło. Szyja piecze cię od zadrapań, ale chyba nie zostałeś poważniej zraniony.

Andrzej: Odsuwam się i patrzę przez dziurę, co to jest.

MG: Widzisz ogromną, podobną do wilczej głowę, osadzoną na wielkim, owłosionym, humanoidalnym ciele. Złe oczy patrzą wprost na ciebie i nagle czujesz paraliżujący strach a oszalałe serce niemal wyrywa ci się z piersi.

Tomek: Odrzucam sztylet i sięgam po topór.

MG: Nagle cała ściana rozpada się na kawałki. Tynk z sufitu opada, na chwilę zasłaniając wam widok. Z obłoku pyłu wysuwa się masywna łapa, aby uderzyć jeszcze raz. Czujecie jego oddech – odór gnijącego mięsa.

Od stylu, w jakim prowadzisz grę zależy czy twoje sesje będą nastrojowe, czy będziesz potrafił przestraszyć swoich graczy. Przykład b) pomoże ci zrozumieć, co powinieneś zrobić, aby osiągnąć sukces. Jeżeli twoje opisy będą przypominały przykład a), to nawet jeżeli posłużysz się najstraszniejszymi z potworów nie będzie to przerażająca walka z siłami ciemności, pragnącymi wydrzeć twym graczom dusze, a tylko krwawa jatka z pomrukującymi od czasu do czasu bestiami rodem z *Demonicznej hordy.*

Przyjrzyj się uważnie obu przykładom. Różnice są dostrzegalne już na pierwszy rzut oka. W przykładzie a) brak szczegółów, które odgrywają podstawową rolę w każdej dobrej opowieści grozy. Bez nich jest to po prostu nic nie znaczące spotkanie z potworem, który umysłem przypomina zombiego. Opisywanie szczegółów zmusi cię co prawda do spowolnienia tempa akcji, tak jak zostało to zrobione w przykładzie b), ale przecież wolniej nie znaczy gorzej. Jeżeli poświęcisz swym opisom więcej czasu, uczynisz je dokładniejszymi, postarasz się je urealnić, być może twoi gracze na tę chwilę naprawdę przeniosą się do świata, który im przedstawiasz. Chcąc to osiągnąć, musisz zrezygnować z tak zwanych losowych spotkań. Lepiej przygotować każde spotkanie przed sesją, a nie w jej trakcie. Staraj się, aby tak zwany *killfactor*, czyli gra nastawiona przede wszystkim na zabijanie, nie odgrywał zbyt wielkiej roli w twoich przygodach. Przeprowadzaj mniej walk, ale za to niech będą one ciekawsze. Przydzielaj więcej punktów doświadczenia za dobre pomysły, wcielanie się w bohatera, odgrywanie uczuć.

Następną bardzo istotną różnicą pomiędzy tymi przykładami jest unikanie nazywania rzeczy po imieniu. Jeśli po prostu mówisz graczom, że atakuje ich wilkołak, ulatnia się cały nastrój, który uda-

ło ci się z trudem stworzyć. Nigdy nie mów im jak nazywa się stwór, którego spotykają. W takim przypadku, nawet jeżeli będą podejrzewali z kim mają do czynienia, nie będą tego do końca pewni. Jeżeli zastosujesz tę metodę, emocje wywoła nawet proste spotkanie z goblinami, które opiszesz jako wychodzące z ziemi demony o jarzących się w ciemności ślepiach.

Staraj się też jak najrzadziej używać na swoich sesjach języka (czy raczej slangu) gry. Nie mów: „Wykonaj rzut na trafienie", a „Spróbuj trafić". Twoi gracze również powinni unikać stosowania określeń, związanych z mechaniką gry, np. zamiast „Wyciągam miecz +5." powinni mówić: „Wyciągam miecz, który znalazłem w grobowcu czarnoksiężnika." albo nawet „Wyciągam Astragh (imię miecza)." Ten błąd został popełniony w przykładzie b), jednak poniekąd celowo, gdyż chcieliśmy mieć pretekst do zwrócenia uwagi na ten element.

Na zakończenie tej części artykułu zwróćmy uwagę na jeszcze jeden istotny fakt. Podczas opisywania walki nie ograniczaj się tylko do stwierdzeń: „trafił, dostałeś x punktów obrażeń" lub „nie trafił". W przykładzie b) widać w jaki sposób można opisać sytuację, w której mimo tego, że wilkołak nie trafił bohatera, opisana scena wywołuje dużo więcej emocji, niż stwierdzenie z przykładu a): „Wilkołak atakuje Andrzeja i zadaje mu ranę za 4 punkty."

Wszystkie powyższe rady dotyczą nie tylko przeprowadzania walki. Zadbaj, aby każda chwila, nawet ta najmniej istotna, na długo została w pamięci twoich graczy. Bądź twórczy. Nie bój się wykorzystywać nowych pomysłów. Zaskakuj, bo tylko w taki sposób odniesiesz sukces.

Kilka przydatnych pomysłów

Wywołanie natroju rzeczywistej grozy w przygodzie role-playing jest bardzo trudne. W pewnej chwili może okazać się, iż mimo tego, że jesteś bardzo dobrym narratorem nie udało ci się osiągnąć zamierzonego celu. W tej części artykułu chcielibyśmy podzielić się z tobą kilkoma pomysłami, które możesz z powodzeniem wykorzystać.

Niejawna żywotność. Najlepiej by było, gdybyś przestrzegał tej zasady już od początku prowadzenia nowej grupy graczy. Postaraj się, żeby gracze nie znali nawzajem swojej żywotności. Jedyną osobą, która ją zna masz być ty. Wszystkie zmiany w żywotności (rany, zmiana poziomu doświadczenia itp.) powinieneś zachowywać w tajemnicy. W czasie walki opisuj dokładnie efekty ciosów, np. „Jego potężny cios przebił twoją zbroję. Ciało przeszywa ci paraliżujący ból. Opuszczasz wzrok i widzisz krew, wypływającą z głębokiej rany. Czujesz, że następnego tak potężnego ciosu możesz już nie przetrzymać." Jeżeli system, który prowadzisz nie pozwala na utajnienie żywotności, trzymaj w tajemnicy przed graczami tylko liczbę zadawanych im ran.

Ograniczenie czasowe. Wprowadzenie pewnego ograniczenia czasowego spowoduje, że twoi gracze bardziej zaangażują się w grę. Wyobraź sobie, że od szybkości poczynań zależy ich życie. Jeden z bohaterów niezależnych, mówi do drużyny: „Jeżeli przed nadejściem nocy nie znajdziecie i nie zniszczycie serca Gramgana, czeka was los gorszy od śmierci." W tym momencie powiedz swoim graczom, że mają na wykonanie tego zadania tylko trzy godziny (chodzi tu o czas rzeczywisty, a nie czas gry) i w spokoju nastaw budzik.

Kilka sztuczek. Od czasu do czasu wykorzystuj jakieś sztuczki czy triki, żeby zasiać wśród graczy ziarno niepokoju. Poniższy przykład pozwoli ci zrozumieć, o co nam chodzi.

Twoja drużyna przedziera się leśną dróżką. W pewnej chwili bierzesz kości do ręki i zaczynasz wykonywać jakieś rzuty. Możesz też w którymś momencie wziąć do ręki kartę jednego z bohaterów i zacząć coś sobie notować. Twoi gracze od razu zaczynają się denerwować, nie wiedząc dlaczego to robisz. I bardzo dobrze, bo właśnie o to ci chodziło.

Przesyłanie wiadomości. Odwiecznym problemem Mistrzów Gry jest komunikowanie się z graczami tak, aby odbiorcami informacji byli tylko ci, dla których jest ona przeznaczona. Możesz co prawda przejść z którymś z graczy do innego pokoju, ale nie jest to najlepsze rozwiązanie. Pozostali gracze w tym czasie zaczynają się nudzić i pryska cały nastrój, który udało ci się stworzyć. Innym, naszym zdaniem o wiele lepszym sposobem jest przesyłanie wiadomości na kartkach. Pamiętaj, aby zaraz po przeczytaniu zabrać ją z powrotem.

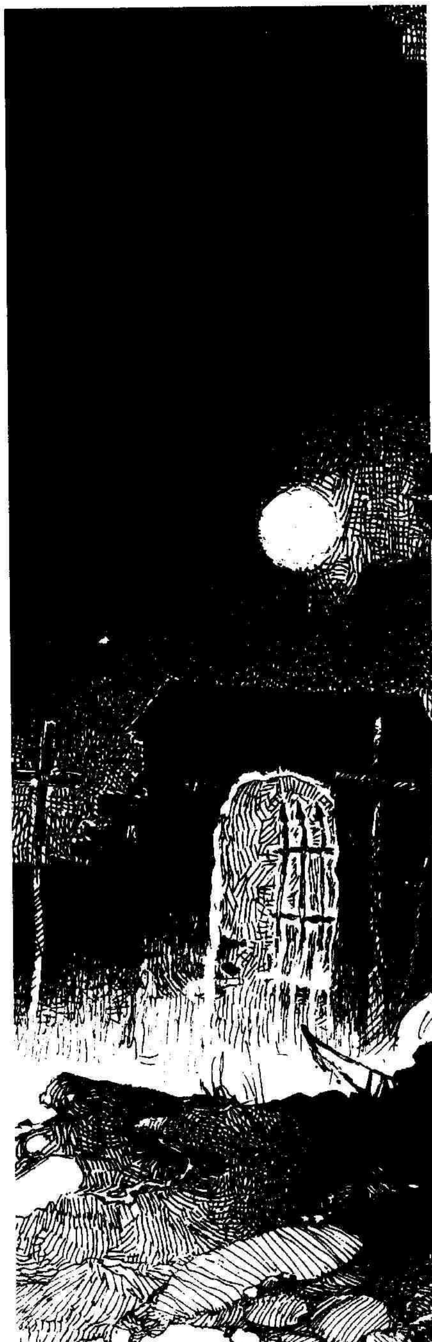
Możesz wykorzystać ten element w jeszcze inny sposób. Przesyłanie informacji na kartkach nie musi służyć tylko do komunikacji między MG, a graczami. Może to być bardzo dobre narzędzie, mające na celu wprowadzenie zamieszania w szeregach grupy. Nie zawsze na kartce musi znajdować się jakiś tekst. Ważny jest sam fakt jej wysłania. Twój gracz oddaje ci ją, zdezorientowany, nie wiedząc o co chodzi. Inni pytają go: „Zenek, czy na tej kartce było coś ważnego?". Zenek zgodnie z prawdą odpowiada, że kartka była zupełnie pusta. Ale czy reszta grupy mu uwierzy? Jeżeli nie, może to być początek rozłamu w jej szeregach, bowiem gracze przestaną sobie ufać.

Atmosfera miejsca, w którym gracie. Załóżmy, że jesteście dobrymi narratorami, że stosujecie na sesjach wiele pomocnych do tworzenia nastroju trików. Poza tym, co już wiecie, istnieje jeszcze jeden sposób potęgowania atmosfery grozy. Jest nim używanie rekwizytów. Pamiętajcie, rekwizyty i jeszcze raz rekwizyty. Nie stanie się nic złego, jeżeli od czasu do czasu rozegracie którąś z Waszych przygód przy blasku świec. Jeśli gracze mają znaleźć jakiś list, skrawek tekstu lub mapę, przygotujcie je wcześniej. Postrzępiona, pożółkła kartka papieru ze zdaniami, nabazgranymi drżącą ze strachu ręką pozwoli im uwierzyć w ten inny, mroczny świat. Spróbujcie też przynajmniej raz w trakcie trwania przygody powróżyć bohaterom z kart (użyjcie do tego zwykłych kart lub kart do tarota) lub też przeprowadzić seans spirytystyczny. Wyobraźcie sobie ciemny pokój, a w nim Mistrza Gry i graczy, skupionych wokół zasłanego czarnym, aksamitnym obrusem okrągłego stolika, na którym stoi świecznik z jedną tylko, dającą słabe światło świecą. Wszyscy trzymacie się za ręce. Skupiacie się na biciu własnych serc. Mistrz Gry wypowiada grobowym głosem słowa, które u wszystkich wywołą gęsią skórkę. To będzie sesja, której twoi gracze długo nie zapomną.

Na podstawie rozdziału „Techniki terroru" w „Ravenloft – Realm of Terror" opracowali

Andrzej Miszkurka

Tomek Kreczmar



Przemysław Truściński

ZBYSZEK WAŁASZEWSKI „ATHLAR"

WAMPIR – KSIĄŻĘ KRWI

Kiedy zapytałem gospodarza, czy znany jest mu hrabia Dracula i czy nie mógłby czegoś o jego zamku opowiedzieć, natychmiast wraz z żoną uczynił znak krzyża. W wielkim zmieszaniu odrzekli, że nic im o tem nie wiadomo, wprost dalszej rozmowy na temat celu mej podróży oboje odmawiając. Wyruszać już musiałem, nie starczyło czasu zatem na dalsze innych rozpytywanie, jednakowoż zdało mi się to wielce tajemnicze i nie wróżące nic dobrego.

Tuż przed wyjazdem sędziwa gospodyni wbiegła nieomal do mego pokoju krzycząc histerycznie:

– Jechać musi? Och, Boże! Młody Herr, musisz jechać tam?

Z dziennika Jonathana Harkera

Po prawdzie, większość samotnych wędrowców, a nawet kilkuosobowych grup bitnych i nierzadko dysponujących magią poszukiwaczy przygód dobrze powinna się zastanowić nim zignoruje ostrzeżenia mieszkańców tajemniczych i dzikich krain, położonych na krańcach cywilizacji. Mogą bowiem znajdować się już na ziemi przeklętej, w dziedzinie, którą włada Wampir. I choć tego najstraszniejszego ze wszystkich złych stworów nocy potwora spotkać można wszędzie, ostrzeżenie przed Wampirem zacząć wypada od opisania niebezpieczeństw jego siedziby.

Jak wiadomo, jeden tylko prawdziwy wampir znajdować się może w dziedzinie. Jest to ten ze zmarłych na swych ziemiach wielmoży, którego zwłoki za sprawą Ciemnych Mocy pośmiertnym życiem zostały poruszone. Jak za dni swego żywota panował z rodowej siedziby nad okolicznymi włościami, tak po śmierci z mroków zamkowej krypty czy rodzinnego grobowca Wampir sprawuje kontrolę nad okolicą, napełniając kraj cały śmiercią i przerażeniem.

Ziemie pod wampirzym władztwem szybko pustoszeją, z natury już dzikie i niedostępne, napełnione grozą nieludzkiego rezydenta przeistaczają się w krainę potworną jak z sennych koszmarów. Najlepiej i najpełniej chyba, za sprawą ocalonych zapisków Harkera, opisane jest królestwo straszliwego Draculi i z tej relacji korzystamy, chcąc przybliżyć potworności otaczające siedziby Wampirów. Oczywiście wędrowcy w okolicy pustynnej, czy na ponurym, skalistym wybrzeżu inne napotkają widoki i niebezpieczeństwa, lecz pewne cechy szczególne, okropieństwa i zagrożenia będą takie same.

Dziko strzępione nad urwistymi zboczami kamienie wierzchołków ostrą krawędzią szarpią i kręcą mgliste, w widmowo dziwne kłęby poskręcane chmury, nieustannie majestatycznie przepływające wśród szczytów karpackich. Raptem świat cały, niebo znad gór znikają, gdy nad drogą zamykają się szare ściany przełęczy Borgo. Kręta droga wciąż pnie się w górę, tutaj, na krańcu świata, ponad piekielną otchłanią, w ogłuszającym szumie wody pieniącej się o skały prowadząc do zamku.

U kresu drogi nad niezmierzoną przepaścią, z której odcinka bliżej dolin położonego wypływa rwąca rzeka, wznosi się ciemniejący na tle zmierzchającego nieba zamek. Budowla potężna, choć z dawnej gotyckiej świetności pozostały jedynie wyniosłe okna w samotnych kikutach muru, wieże, w których pustce skowyczy wiatr, potężna brama skrzypiąca na pordzewiałych zawiasach.

Nim ktokolwiek dotrze w pobliże siedziby wampira musi przejechać przez tereny pozostające pod kontrolą Władcy Nocy. I niechaj nie czyni tego po zmroku. Stada wściekłych wilków, atakujące z piekielnym wyciem (powiadają, że niekiedy w wilczej postaci przewodzi im sam wampir), nietoperze nękające i szpiegujące podróżników (także w tej postaci może się On pojawić) dostatecznym dowodem są władzy, jaką nad zwierzętami nocy wampir posiada. Zdarza się też, że nietoperze atakują ludzi, kąsając i wypijając krew.

Zmrok, już noc nad światem
– dobiega wilcze wycie
z oddali...
Zamknijcie drzwi, zawrzyjcie wrota
już czas, już czas
Podeprzeć je kołkami.
W dalekim zamku
przebudził się GROZA
– z karpackiej pieśni o Nosferatu

Znacznie od zwierząt groźniejsi są sługi wampira – nieszczęśnicy, którzy na śmierć z krwi wyssani przez potwora po zgonie stają się jego sługami. Istoty te obdarzone zostały wieloma cechami wampirzego życia. Chronią się przed światłem słonecznym, unikają świętych znaków, po nocach żywią się krwią, zarówno ludzką, jak zwierzęcą. (Prawdziwy wampir pije tylko krew ludzką). Nie mają jednak mocy swego Pana: zdolności przemiany ciała, kontroli nad zwierzętami, umiejętności latania ani pozostałych przerażających możliwości wampira. Są jednak bardzo niebezpieczni – chytrzy i podstępni, doskonale orientujący się w ciemności, nadludzko silni oraz zbrojni w wampirze kły i ostre szpony, na życzenie momentalnie wyrastające z palców. Niekiedy udają ludzi. Są płci obojga, bardzo rzadko wielkości dzieci.

Co do sług wampira powiada się, że ich krwawe życie pośmiertne nie jest wieczne, nie wiadomo też czy ich ukąszenie zaraża wampiryzmem, jako że nie widziano zwierząt wampirów, lecz nie jest to argument rozstrzygający. Nie ulega natomiast najmniejszej wątpliwości wierność i bezgraniczne oddanie sług wobec stwórcy, który powołał ich do demonicznego istnienia swym ukąszeniem. Wykonają każdy jego rozkaz, nawet grożący zagładą, zrobią wszystko dla zapewnienia bezpieczeństwa Panu. Niewątpliwie wampir ma z nimi bezpośredni umysłowy kontakt, lecz nie wiadomo, jaki jest jego zasięg.

Największym z niebezpieczeństw, zagrażających nocnym wędrowcom jest spotkanie samego wampira. Przerażający władca często przemierza swe ziemie w zwierzęcej postaci – nietoperza lub wilka. Jeszcze częściej „na wichrowych skrzydłach nocy goniąc śmiercią" w ludzkiej postaci z powietrza spada na ofiary, kłami przegryzając gardła, ostrymi jak brzytwy pazurami rozrywając na strzępy, uderzeniami miażdżąc kości. Jest tak silny, że jednym ciosem uszponionej dłoni, jeśli zażyczył sobie wyrośnięcia dostatecznie długich pazurów, może ciało pozbawić głowy. W powietrzu unosi się z niesłychaną szybkością, niezwykle zwrotny i sprawny w locie; na ziemi równie prędki i zwinny. Niekiedy można spotkać wampira udającego człowieka, lecz w pobliżu jego siedziby, w czas nocnych łowów jest to niezwykle rzadkie. Nocne wyprawy służą potworowi za rozrywkę, umożliwiają kontrolę jego ziem, są okazją do polowania. Zdarza się, że monstrum atakuje nie tylko podróżników, lecz i pojedyncze domostwa, nawet (zwykle wraz ze zwierzętami lub sługami) całe wioski. Czasami podstępem lub przemocą uprowadza nieszczęsne ofiary do swej siedziby.

Groza, panująca na terenach otaczających wampirzą siedzibę cofa się wraz z brzaskiem, lecz jej mroczny cień pozostaje nawet za dnia. Im bliżej rezydencji potwora, tym dziksza i bardziej wyludniona staje się okolica. Napotyka się stale opustoszałe domostwa i sioła. Ich mieszkańcy swe gospodarstwa opuszczali w popłochu, bądź nawet tej szansy nie mieli – żadnych zwłok nie ma, bo martwi są już sługami wampira, a żywi cierpią katusze w jego lochach.

Jednak tereny te nie są całkowicie wymarłe. W różnorodnych kryjówkach (po opustoszałych budynkach, w jamach leśnych, jaskiniach) chronią się przed światłem dnia sługi wampira. Po okolicy błądzą szaleńcy – nieszczęśnicy z zaatakowanych grup wędrowców, których wampir pozostawił żywymi. Będący świadkami rzezi swych towarzyszy, sami nawet nie draśnięci przez potwora, ludzie na skutek tak straszliwych i gwałtownych przeżyć zazwyczaj popadają w obłęd. Zafascynowani brutalną mocą wampira często w swej fiksacji zaczynają go kochać i ubóstwiać, jednocześnie śmiertelnie się go bojąc. Pożądają jego łaski i chorobliwie nienawidzą uwielbionego monstra. Bardzo często na skutek doznanego szoku włosy ich są całkiem siwe. Bywają niezwykle chytrzy i przebiegli.

Powiada się, iż niekiedy wampir, mając ułatwiony dostęp do osłabionego umysłu nieszczęśników, nawiązuje z nimi kontakt umysłowy, inspirując, a także w pewnej mierze kontrolując ich poczynania.

Pobliża siedziby wampira strzegą niekiedy ludzie znajdujący się pod zniewalającym wpływem magii bądź psychicznych mocy potwora, rzadziej jego fanatyczni wyznawcy, najrzadziej wynajęci najemnicy.

Wyznawcami wampira zwykle są prości ludzie z wiodących wędrowny tryb życia plemion. Często trudniący się kradzieżami i rozbojem, porywający małe dzieci, aby wychowywać je na członków swego plemienia, naturalnie akceptują zło Pana, który jako jedyny z możnych wspomaga ich, a nawet otacza opieką. Jego nieczłowieczeństwo i mroczna moc nie przerażają, lecz budzą podziw i uwielbienie ludu na swój prosty sposób zachowującego sekrety pradawnej, czarnej magii. Są wierni, choć rzadko bywają fanatyczni. Ich rozbity w pobliżu tabor niezawodnie wróży kłopoty.

Wyznawcami wampira bywają też ludzie wykształceni, zafascynowani Mrocznym Władyką poprzez swoje zainteresowanie dla czarnej magii i studia nad nią. (Tak wielki wysiłek grozi wielu z nich popadnięciem w obłęd, co sprawia, że często wampir przejmuje nad nimi kontrolę). Ci swemu Panu służą zwykle w miastach, prowadząc różne dziwne i mroczne interesy, wydając złoto potwora na różnorodne zakupy (książki, dzieła sztuki, odczynniki alchemiczne, broń itp.) i transakcje (zakup ziem, domów, statków, wynajęcie wojsk itp.). Złota używają też dla korumpowania władz i przekupywania potrzebnych dla wampirzych intryg ludzi. Wynajmują też za nie morderców czy zbirów, usuwających niepożądane osoby (zwłaszcza zabójców wampirów). Gdzie nie zmogą nic pieniądzem, tam używają innych środków. Często w podobnych misjach wampir wysyła do miast ludzi znajdujących się pod jego urokiem.

Sama siedziba potwora rzadko kiedy jest strzeżona przez żywych ludzi, nawet pozostających pod magiczną czy umysłową kontrolą wampira. Znajdują się w niej zwykle jego nałożnice – kobiece wampirze sługi, czasami rolę służącego pełni najsilniejszy i najbardziej pojętny spośród wampirzych sług. Dziennego snu potwora chroni sama zła sława miejsca, jego niedostępność i wyżej opisana dbałość o własne bezpieczeństwo. Jeśli jednak kto znajdzie się za dnia w domu wampira, nie jest wcale bezpieczny.

Na zbyt ciekawskich czekają liczne i pomysłowe pułapki, a śpiący gospodarz dobrze jest ukryty. Jeśli zaś po przebudzeniu zastanie nieproszonych gości...

„abowiem życie iste ciała wszelkiego we krwi jest; żywość jego, moc jego, duch jego we krwi jest. Ktobykolwiek krew spożywać jął na tem przekleństwo." – zapisano w kapłańskich księgach wiedzy. W tych słowach zawarto prawdę o vis vitalis – sile życiowej wszelkich istot zrodzonych we świecie. Jej moc jest tajemnicą życia, z niej biorą się, wykorzystywane przez magów, energie astralne i eteryczne istot żywych. Spijający krew ofiar wampir kunsztem czarnoksięskim kradnie dar bogów – vis vitalis – źródło życia po śmierci i wampirzej mocy. Ten bluźnierczy czyn ściąga na niego wieczyste potępienie dobrych bogów światła. Zatem to, co obdarza go trwaniem wiecznym i potęgą, zarazem, niczym cień, przynosi mu wszelkie jego słabości i trwogi.

> ***Wampiry wychodzą nocą ze swych grobów, atakują ludzi spokojnie śpiących w swych łożach, wysysają całą krew z ich ciał i niszczą ich. Nawiedzają zarówno mężczyzn, jak kobiety i dzieci, bez względu na wiek i płeć.***
>
> – *„Dissertatio de Vampiris"*
> *Zopfiusa*

Potężny jest wampir od przeminięcia ostatniego blasku zmierzchu do pierwszego słonecznego promienia, padającego o brzasku na ziemię. W ciemnościach nocy Książę Potępionych dysponuje pełnią sił fizycznych, umysłowych i posiadanej magii. W tym czasie jego ciało, pozostałość życia przed śmiercią, może na życzenie wampira przemieniać się w przeróżne formy zachowujące umysłowość potwora. Najczęściej przyjmowanym kształtem jest postać wielkiego nietoperza – na jego błoniastych skrzydłach monstrum żegluje przez noc, często nawiedzając śpiących przez otwarte okna. Równie chętnie wampir przyjmuje na siebie kształty rosłego wilka (często białego), przewodnika stada. Wilk to ulubione zwierzę wampirów, przynajmniej transylwańskich. Najbardziej przerażająca jest umiejętność przemienienia się potwora w kłąb, pasmo mgły. W tej postaci nie ranią go żadne bronie, nawet magiczne, specjalnie nań przygotowane. Jest nietykalny również dla niemal wszystkich czarów. Nic dziwnego, że wampir chętnie korzysta z tej przemiany dla ucieczki z zagrożeń, jako że w postaci mgły nadal przemieszcza się niezwykle szybko, a wiatr nie wpływa na kierunek i prędkość ruchu magicznego kłębu, ani nie rozwiewa i nie rozprasza przemienionego ciała potwora. Forma mgły jest niezwykle użyteczna, bo pozwala wampirowi przenikać przez najmniejsze otwory i szczeliny, jak dziurki od klucza i szpary pod drzwiami.

Wampir może również zamienić się w wielkiego szczura, a także stworzenia tak małe jak pająk, komar, moskit. Formy maleńkich krwiopijców służą zwykle do ucieczki z pola walki bez dawania możliwości śledzenia wymykającego się potwora. Pod postacią małego pająka wampir ratuje się ucieczką z odkrytej trumny, ale może też przemieniać się w dużego pająka o zabójczym jadzie. W ten sposób atakują często wampiry pustynne.

Potwór z łatwością może kontrolować w swej ludzkiej postaci wielkość i kształt zębów i pazurów. Wedle woli wampira ludzkie zęby błyskawicznie, w ciągu kilku chwil przerastają w komplet morderczych narzędzi, których nie powstydziłby się rekin. Zwykle jednak monstrum podłuża tylko górne kły, przekształcając je w aparaturę do przekłuwania tętnicy szyjnej ofiary. Nieproporcjonalnie długie w porównaniu do reszty zębów, wystające poza usta nadają wampirowi charakterystyczny, ścinający krew w żyłach wygląd. Paznokcie ludzkich dłoni Krwawego Władyki momentalnie przerastają podług wampirzego życzenia w ostre i długie szpony, długością niekiedy porównywalne z szablą.

Tak w ludzkiej, jak i w pozostałych postaciach, wampir jest całkowicie niewrażliwy na używane przez ludzi bronie. Rany, nawet po bardzo silnych ciosach, są niewielkie i natychmiast się goją. Nie sposób potworowi obciąć którejkolwiek z kończyn, nie wspominając już o głowie – miecze tępią się na jego ciele, pękają przy silnych uderzeniach, włócznie i strzały odbijają się i łamią. Z wampirem walczyć można tylko orężem magicznym, czarami i ogniem. Płomień spala ciało potwora, zadaje mu ból, lecz i budzi wściekłość – nieszczęsny, co użył ognia przeciw wampirowi niewielką ma szansę przeżycia choćby jednej jeszcze minuty. Nawet kompletnie spalony, wampir o północy odradza się z najmniejszego niezwęglonego skrawka swego ciała, zatem praktycznie zniszczenie go ogniem jest niewykonalne.

We wszystkich przyjmowanych formach wampir zachowuje swą nadprzyrodzoną siłę, niesłychaną zręczność i szybkość. Porusza się bezszelestnie, nie pozostawiając śladów. W każdej też z postaci subtelne zmysły pozwalają mu na doskonałą orientację w ciemności.

Myśliwy Nocy często korzysta ze swej czarnoksięskiej zdolności niesłychanie szybkiego i zręcznego latania bez skrzydeł, w ludzkiej postaci. Dzięki tej umiejętności może pokonywać znaczne przestrzenie i niezwykle groźnie atakować z powietrza.

Wampir posiada władzę nad zwierzętami i pomniejszymi bestiami mroku. (szczury, pająki, nietoperze, wilki, młode gargoyle) Może je przywoływać i kontrolować. Szczególnie chętnie korzysta z wilków, które dzięki swej inteligencji potrafią działać samodzielnie i wykonywać bardziej skomplikowane polecenia. Jest to moc umysłu wampira.

Potęgi mocy umysłowych używa nie tylko do kontaktu ze zwierzętami i ich kontrolowania. Władca Nocy komunikuje się dzięki zdolnościom telepatycznym ze swymi sługami i wyznawcami. Może też próbować bezpośredniego dostępu do umysłów tych, którzy ulegli obłędowi, przerażeni spotkaniem z nim. Wampirze ukąszenie zapewnia potworowi kontakt telepatyczny i umysłową władzę nad ofiarą, której krwi posmakował wprost z ciała.

Mroczny Książę ma też niezwykle silną moc hipnotyzerską. Spojrzenie jego straszliwych, głębokich oczu może całkowicie sparaliżować tak zwierzę, jak i człowieka. Hipnotyzmem spojrzenia może wprowadzać w stan błogości, po wyjściu z którego nic się nie pamięta.



Rafał Kucharski

Na domiar złego wampir ze swej istoty dysponuje możnością rzucania czarów. Wieloletnie (wielowiekowe, nawet tysiącletnie i więcej) egzystowanie pozwala w licznych wypadkach na dogłębne studia magiczne zainteresowanym tą potęgą wampirom.

Nie jest jednak wampir bez słabości. Lecz właśnie te słabości są jego największą siłą. Obciążony tak licznymi i wielkimi utrudnieniami ciągle jest świadomy grożących mu niebezpieczeństw i daleki jest od przeceniania swych możliwości. Świadomość słabości wzmaga czujność i ostrożność, potęguje chytrość podstępnego potwora.

Jednego promienia słońca dość, by położyć kres jego istnieniu. Przed świtem wampir koniecznie musi znaleźć się w trumnie we własnym grobie, inaczej zanihiluje go całkowicie światło słoneczne. Ukrycie się w cieniu (podziemia np.) nie jest rozwiązaniem – przetrwa, lecz bez odpoczynku we własnym grobie utraci swą moc i zapadnie w miejscu ukrycia w męczący, nie przywracający sił letarg . Siły odzyskać może jedynie po powrocie do swego grobu.

Wampir może jednak przebywać z dala od miejsca swego pochówku – siły odzyskuje także przez sen w trumnie z ziemią ze swej mogiły bądź cmentarza. W podróż zwykle wampiry zabierają dla bezpieczeństwa wiele takich skrzyń.

Święte symbole i znaki bóstw życia i światła wielką mają moc nad wampirem. Powstrzymuje go ich boska energia; nie zbliża się do osób trzymających święte symbole, poświęcone znaki zazwyczaj skutecznie chronią domostwa. Nigdy nie jest w stanie wtargnąć do świątyni żadnego z przeklinających go bogów. Dla pozbawienia swych ofiar czy wrogów tej ochrony posługuje się podstępem, często wykorzystując kontrolowanych przez siebie ludzi.

Dotknięcie ciała wampira świętym symbolem powoduje wybuch płomienia, wypalającego głęboką ranę, gojącą się dopiero w czasie wypoczynku w trumnie. Podobnie rzecz ma się z ranami od spryskania poświęconą wodą, która działa na wampira niczym kwas.

Nobliwe monstrum nie znosi zapachu czosnku tak bardzo, że natychmiast odstępuje pomieszczeń i osób wonią czosnku chronionych (dopóki nie wywietrzeje). Jednakże potwór jest w stanie przezwyciężyć tę odrazę, lecz jedynie w sytuacji wielkiego zagrożenia.

Nie jest natomiast prawdą, jakoby płynąca woda szkodziła wampirowi – po prostu, mogąc latać, nie zwykł chodzić po dnie rzek ani też pływać. Natomiast wiarygodne świadectwa potwierdzają, że słona woda (morska) jest nieco szkodliwą dla potwora – jej działanie można przyrównać do oblewania wrzątkiem. Zatem morza są barierą trudną dla niego do przebycia.

Nie jest też prawdą, że srebrna broń rani wampira. Pogłoska ta wzięła się zapewne z naiwnego kojarzenia wampira z wilkołakiem, a to dla jego zdolności przemiany w wilka.

Wampira nie można zniszczyć inaczej, jak przez wystawienie go na światło słoneczne w mgnieniu oka przeklętego potwora anihilujące. Osiągnięcie tego jednak trudną jest sztuką. Najpopularniejszą jest metoda „na kołek".

> ***... wszyscy, którzy za życia stali się wampirami biernymi, przemieniają się po śmierci w czynne. Znaczy to tyle, że ci, którym przedtem spijano krew, będą potem spijać cudzą...***
>
> *– Wielki Druid Calrnet „O pojawianiu się duchów i wampirów"*

Odnalezionego w trumnie wampira nie można po prostu wynieść na słońce. Mimo iż w dzień znajduje się w letargu, całkowicie pozbawiony sił, jest przytomny. Jego piekielnie czerwone oczy stale obserwują co wkoło się dzieje. Bezwolne ciało można bić, a nawet spalić, jednak na to wampir nie zareaguje, choć cierpi. Z tych ran, popiołów powstanie nocą. Jednak próba rzeczywistej eksterminacji...

Przemieszczenie ciała potwora, czy jego trumny o kilka metrów ku słonecznej zagładzie przywraca natychmiast wampirowi pełnię sił, nienaturalnie dobytych dla obrony swej egzystencji, co oznacza raczej pewną zagładę dla próbujących go zabić. Ustrzec się przed tym można stosując metodę kołka, odkrytą i rozpowszechnioną przez słynnego zabójcę wampirów Abrahama Van Helsinga. Aby unieruchomić wampira i umożliwić wydobycie potwora na światło dzienne, należy serce jego ciała przebić grubym kołkiem osikowym. Musi on być dostatecznie długi, by można nim przybić ciało do trumny. Musi ponadto wystawać ponad pierś potwora co najmniej na dwa palce, by zachować magiczną moc powstrzymywania.

Starannie zaostrzony kołek należy jednym silnym i celnym uderzeniem wbić w samo centrum serca potwora. Cios nie dość silny czy nie dość celny oznacza śmierć nieudolnego zabójcy wampira – zagrożony śmiertelnym niebezpieczeństwem, a niepowstrzymany paraliżującą z centrum serca mocą eteralnej energii osiki, wampir natychmiast powraca do pełni sił.

Prócz siły i precyzji eksterminatorowi potrzebne są nerwy ze stali. Mimo swego letargu przytomny wampir krwiście czerwonymi oczyma przypatruje się swemu zabójcy (nie można obrócić go plecami do góry, gdyż kołek wbity musi być od przodu). Jeśli osikowy kół zostanie fortunnie umieszczony we właściwym miejscu, po opadnięciu fontann krwi, wytryskujących z ust, uszu, oczu, nosa wampira i spod kołka, bryzgających na ściany i czerwienią od głów do stóp pokrywających tych, co znaleźli się w pobliżu, można kilkoma dalszymi uderzeniami przygwoździć potwora do trumny, po czym spokojnie w trumnie wynieść go na słońce. Dopóki kołek tkwi w sercu wampira, dopóty pozostaje on w stanie śmiertelnego i bezświadomego unieruchomienia nawet nocami. Usunięcie kołka pozwala wampirowi na zregenerowanie utraconej mocy.

Zatem jeśli mimo mych ostrzeżeń nie brak Ci chęci i woli wyruszenia na wampira, ruszaj. Wiesz już co trzeba dla zniszczenia potwora, więc wystarczy tylko dotrzeć do jego siedziby i odnaleźć grobowiec. Powiadają niektórzy, że liczne wampiry całkowicie zamurowują swe groby w podziemiach, pozostawiając tylko wąskie kanaliki, którymi pod postacią mgły opuszczają swe ukrycie...

Athlar

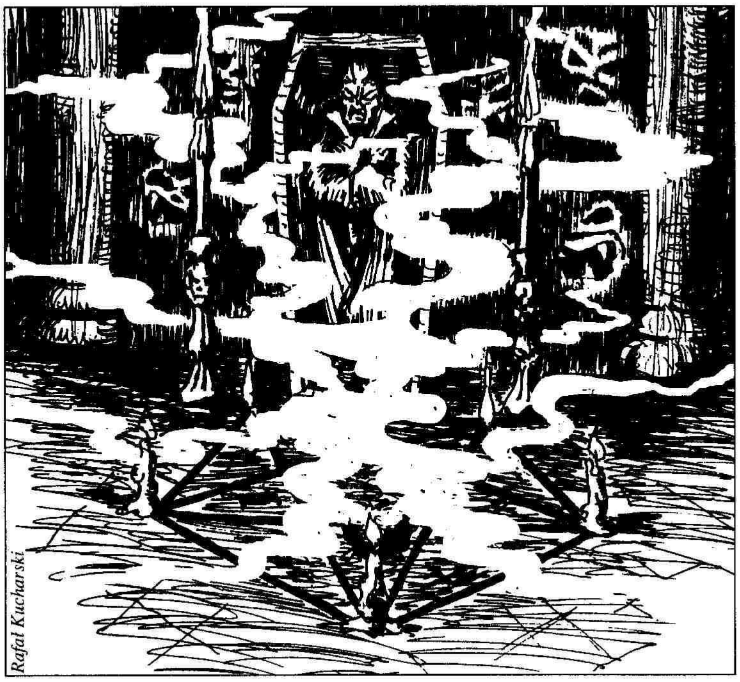
P.S.

Jeśli pragniecie dowiedzieć się więcej lepiej o klasycznym wcieleniu wampira, koniecznie przeczytajcie Brama Stokera *Drakulę* (*Dracula*) i obejrzyjcie (jeśli Wam się uda) *Nosferatu – symfonię grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie de Grauens*) Friedricha W. Murnaua, *Nosferatu – wampira* (*Nosferatu – Phantom der Nacht*) Wernera Herzoga oraz (co łatwe, bo film dostępny jest w wypożyczalniach) *Draculę* (*Dracula*) Francisa F. Coppoli.

Warto także sięgnąć po *Wampira* (*The Vampire. A Tale*) Johna W. Polidoriego, nowelkę w której narodził się nowożytny wampir, a także bardzo poręczny zbiór opowiadań *Pokój na wieży. Opowieści wampiryczne*, wydany w 1991 r. – zwłaszcza dla opowiadania Brama Stokera *Gość Drakuli* – polecam Waszej uwadze wstęp do wyboru opowiadań.

Warto także obejrzeć liczne inne filmy, podejmujące i przetwarzające wątek wampira zaczerpnięty z powieści Stokera. Zwłaszcza polecam: Znak wampira (Mark of the Vampire), pierwszy film z Drakulą w tytule Książę Dracula (Dracula) – oba Toda Browninga, prześmieszny Bal Wampirów (The Fearless Vampire Killers...) Romana Polańskiego. Osobom lubiącym filmy przypominam o książce Andrzeja Kołodyńskiego Seans z wampirem o filmach grozy.

Z polskich ciekawostek: (dla bardzo, bardzo ambitnych) w 1911 roku Władysław Reymont wydał powieść *Wampir*.



Rafał Kucharski

JACEK KOMUDA

KAT I JEGO WARSZTAT PRACY

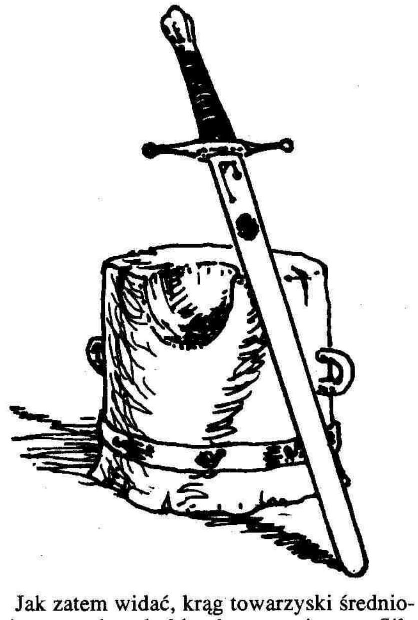
Chyba żadna profesja nie budziła tylu kontrowersji, co zawód kata. Ów bezduszny wykonawca prawa, znienawidzony przez pospólstwo, był nieodzownym elementem każdego dużego, średniowiecznego miasta. Bez niego trudno byłoby wyobrazić funkcjonowanie ówczesnego systemu prawnego. Otoczony tajemnicą, okrutny i bezlitosny, zajął pewne miejsce w naszej kulturze, a co za tym idzie pojawił się również w grach role-playing. Zawód kata występuje w nich niemal tak samo często, jak chociażby profesja rycerza czy wojownika, warto więc przyjrzeć mu się dokładniej, a ponieważ większość tego typu gier bazuje na Średniowieczu, pokazać, jak kat funkcjonował w tejże właśnie epoce.

Na samym początku naszych rozważań spróbujmy odpowiedzieć sobie na pytanie – skąd brali się ludzie wykonujący ów tak niepopularny, cieszący się wrogością społeczeństwa zawód. Kat był potrzebny i dobrze opłacany, z drugiej jednak strony zepchnięty na margines życia społecznego. W Średniowieczu do tego zawodu przychodzili najczęściej ludzie, którzy byli zmuszeni do tego przez warunki życiowe, pochodzący w dodatku z biednego plebsu. Kat występował przede wszystkim w środowisku miejskim. W sądownictwie szlacheckim tortury były zwykle zakazane, w wiejskim właściciel wsi rzadko zgadzał się na okaleczenie chłopa, potrzebnego do pracy na roli. Jeżeli zachodziła taka potrzeba, sądzonego przekazywano po prostu sądom miejskim.

Oczywiście, aby zostać katem nie wystarczały same dobre chęci. Oprawca lub mistrz, zgłaszający się do pracy w tym zawodzie zawsze musiał mieć list polecający od swojego nauczyciela lub odpowiednie pismo z miejsca, w którym ostatnio go zatrudniano. Rzadko zdarzało się, iż potrzeba zmuszała do przyjmowania kata prosto z gościńca. W bardzo wielu przypadkach ta funkcja była po prostu dziedziczna. W średniowiecznej Francji istniały np. całe klany rodzin katowskich, połączone więzami krwi, przy czym każda z nich związana była z własnym, ściśle określonym miastem. Miały one oczywiście swoje własne tradycje i przywileje.

Największy problem pojawiał się jednak wtedy, gdy średniowieczne miasto nie miało własnego, stałego kata. Ponieważ był on nieodzowny dla ówczesnego aparatu sprawiedliwości, starano się go wynajmować np. w sąsiednim grodzie, bądź też pozyskiwano w inny sposób. Najczęściej w takiej sytuacji zostawał nim zwykle starannie wybrany przestępca, skazany na karę śmierci, któremu darowywano wyrok, w zamian za co miał się stać miejskim oprawcą. Władze miasta na własny koszt posyłały go na naukę zawodu, opłacały mieszkanie i wyżywienie. Jak zatem widać, kaci mogli nie obawiać się braku pracy.

Mistrz tortur zawsze budził niechęć i wrogość wśród społeczeństwa. W teorii miał on być symbolem sprawiedliwości: potężnej, sprawnej, bezlitosnej i całkowicie bezstronnej. W imieniu społeczeństwa miał wymierzać karę, a zatem i zemstę na złoczyńcach, ale właśnie owo społeczeństwo nie uznawało go wcale za równego sobie. Ponieważ jego ręce były skalane ludzką krwią, budził odrazę i nienawiść. Prawo miejskie nakazywało, by nosił ubiór, odróżniający go od innych – był to zwykle znany wszystkim czarny lub czerwony katowski płaszcz. Oprócz tego oznaczono go także w inny sposób. Np. we Wrocławiu musiał mieć stale naszytą na płaszczu literę H, w Krakowie zaś przyszyte do rękawa trzy paski materiału w kolorach białym, czerwonym i zielonym. Oczywiście miało to ułatwić rozpoznawanie go w tłumie. Kat był wykluczony z życia towarzyskiego miasta. Żaden szanujący się mieszczanin nigdy nie podał mu ręki, ani też nie odezwał się do niego. Powszechnie wierzono, że rozmowa z oprawcą przynosi nieszczęście. W kościele zajmował zawsze osobne miejsce, pomimo iż posiadał pełne prawo miejskie. Kat nie mógł wejść do normalnej gospody, a gdyby to nawet uczynił, nikt nie usiadłby obok niego. Bardzo rygorystycznie traktowały go przepisy cechowe. Jeżeli jakiś czeladnik, mistrz albo terminator pokazałby się w jego towarzystwie lub próbował robić to, co on, zostawał tym samym wykluczony z bractwa cechowego.



Jak zatem widać, krąg towarzyski średniowiecznego kata był bardzo ograniczony. Siłą rzeczy zbliżało go to do ludzi, znajdujących się w podobnej sytuacji, a byli to zwykle hycel i grabarz – często jego najbliżsi znajomi. Pozostawało też środowisko marginesu społecznego, z którego, jak wspomniałem, bardzo często się wywodził. Kroniki miejskie notują częste przypadki naruszania przez niego prawa. I tak np. w roku 1366 wygnano kata z Krakowa za zbrojny napad na dom bogatego kupca i pobicie. Kontakty katów ze środowiskiem przestępczym czasami nie ograniczały się więc do spotkań w izbie tortur lub na miejscu egzekucji.

Atmosfera grozy i tajemniczości, otaczająca przedstawicieli tego urzędu miała jednakże przynajmniej jedną dobrą stronę. Poza niektórymi momentami na placu straceń, kat był w zasadzie nietykalny. Lękano się go i nienawidzono, ale z drugiej strony nie zdarzało się nigdy, aby ktoś otwarcie wystąpił przeciwko niemu. Po prostu samo dotknięcie kata hańbiło dotykającego w oczach ówczesnego społeczeństwa. Bano się oprawcy, ale i unikano go i nie wchodzono mu w drogę.

Kat nigdy nie mieszkał w eksponowanym miejscu – ponieważ kontakt z nim przynosił ujmę zajmował zwykle siedzibę oddaloną od miejskiego życia. Najczęściej była nią po prostu baszta w murach miejskich, którą magistrat oddawał do dyspozycji kata i jego rodziny. Np. w Krakowie wieża taka znajdowała się u wylotu ulicy św. Marka. Mieszkanie było darmowe, nie trzeba jednakże dodawać jak złą sławą się cieszyło. Nikt z własnej woli nie zapuszczał się nigdy w pobliże katowskiej baszty.

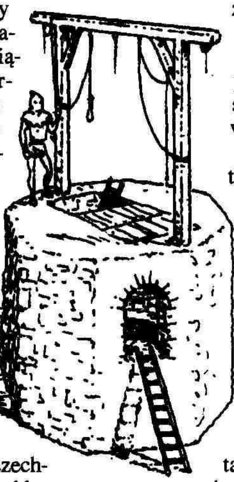
Kaci nie stworzyli nigdy zwartego systemu cechowego. Nie istniało nic, co nawet w najogólniejszym zarysie przypominałoby katowską gildię lub konfraternię. Tym niemniej jednak czeladnik katowski, uczący się tego zawodu musiał wnieść pewne opłaty na rzecz swojego nauczyciela, a zanim został mistrzem – odbyć zwyczajową wędrówkę, po której mógł być wyzwolony. W średniowiecznej hierarchii katowskiej istniały dwa stopnie. Niższym był oprawca, określany w księgach miejskich jako „subtortor", odpowiadający czeladnikowi, wyższym zaś mistrz „executor", czyli kat. Aby nim zostać, należało spędzić kilka lat jako oprawca, zdobywając tym samym potrzebną wiedzę i doświadczenie.

Funkcje, jakie spełniał kat były ściśle określone. Do jego obowiązków należało przede wszystkim badanie oskarżonych za pomocą tortur i wykonywanie wyroków sądów. Ale nie tylko. Oprócz tego kat prowadził lub nadzorował z ramienia miasta wszystkie domy publiczne, pobierając za to stosowne opłaty. Miał także jako hycel łapać bezpańskie psy, grzebać skazańców, a także usuwać nieczystości z latryn miejskich i padłe zwierzęta z ulic. Czasami zdarzało się (np. w Krakowie w XVII i XVIII wieku), że leczył bezpłatnie najuboższych mieszkańców miasta. Jak zatem widać, zakres jego obowiązków był dosyć szeroki.

Jak już wspomniałem wyżej, podstawową funkcją tak kata, jak i oprawcy było prowadzenie tortur w czasie śledztwa. Na męki, tak w Średniowieczu, jak i później sądy skazywały zawsze, gdy oskarżony nie przyznawał się do winy, nie chciał np. wyjawić wspólników, lub też w procesach o czary. W Polsce sądy były pod tym względem łagodniejsze niż na zachodzie i na tortury skazywano tylko najgorszych, zatwardziałych przestępców lub też osoby podejrzane o najgorsze zbrodnie. Wykonawcę stanowił zawsze kat, wspierany przez wyposażenie izby tortur. Znajdowała się ona w podziemiach ratusza lub miejskiego więzienia i była pozbawiona okien. W staropolszczyźnie zwała się „męczennicą". Bardzo często wyposażano ją w zakratowane podwyższenie, na którym zasiadała ława miejska, czyli sąd.

Na samym początku, jeszcze zanim rozpoczynano badanie, kat oprowadzał oskarżonego po izbie tortur, objaśniając mu działanie wszystkich urządzeń. Jeżeli to nie wystarczyło, rozpoczynało się właściwe przesłuchanie. Najpierw rozbierano skazanego do naga, a potem golono wszystkie owłosione miejsca na jego ciele, obszukiwano, by sprawdzić czy nie posiada amuletów, mogących uodpornić go na ból. Gdy już to zrobiono zaczynały się tortury.

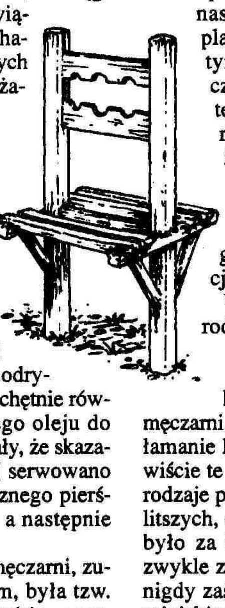
Męczarnią, którą czasami stosowano na samym początku było znane w całej Europie tzw. „ciągnienie". Skazanego sadzano na stołku na środku izby, a do związanych z tyłu rąk przywiązywano sznur, przechodzący przez wiszący pod sufitem hak lub krążek. Następnie kat wraz z pomocnikami pociągał za linkę, unosząc ofiarę w górę i tym samym wyłamując mu ramiona ze stawów. Gdy już wisiał, a w dalszym ciągu nie przyznawał się do niczego, do jego nóg przywiązywano ciężarki, aby zwiększyć męczarnię. Torturę tę przeprowadzano także w pozycjach poziomej, rozciągając skazanego na ziemi lub na drewnianej ławie. Ciągnienie było niewątpliwie jedną z najgorszych tortur. Faktycznie niemal wszyscy, którzy zostali mu poddani zostawali kalekami do końca życia. Po zakończeniu tej męczarni opuszczano skazanego na podłogę, a kat nastawiał mu wyłamane ze stawów ramiona, co zwykle stanowiło jeszcze gorszą mękę niż sama tortura. Zresztą, ze względu na dużą śmiertelność, ciągnienia nie wykonywano zbyt często.



Kolejną torturą, tym razem dość powszechnie znaną każdemu, było przypalanie. Zwykle używano do niego pochodni lub rozgrzanych w piecu kawałków żelaza. Czasami szarpano też ciało rozżażonymi szczypcami. Przypiekano boki, stopy, bądź pachy skazanego, przywiązawszy go najpierw do drewnianej ławy. Czasami także owijano wybrane miejsca zmoczonymi w gorzałce szmatami, a potem podpalano. Powszechnie stosowano chłostę.

Jeżeli wszystkie powyższe sposoby wydobycia zeznań zawiodły, uciekano się do jeszcze innych. Bardzo dobrze znane były tzw. hiszpańskie buty. Składały się one z dwóch desek, zaopatrzonych w ostre jak u piły zęby, między które wkładano nogę skazanego, po czym mistrz mocno je ześrubowywał. Na dosyć podobnej zasadzie odbywało się też śrubowanie kciuków za pomocą małej, drewnianej prasy, której kołki wbijały się w ciało, czasami mogąc nawet doprowadzić do krwotoku. Ten rodzaj męczarni kwalifikował się jednak do najłagodniejszych tortur.

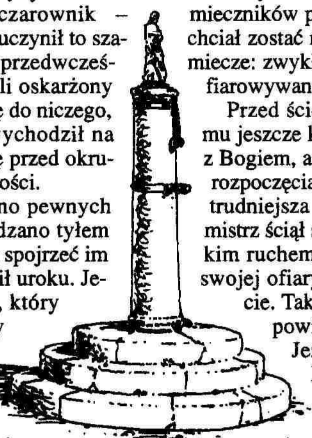
Innym z kolei sposobem wydobywania zeznań było rozciąganie. Oskarżonemu, rozciągniętemu na drewnianej ławie przywiązywano ręce do wbitych w ścianę haków, nogi zaś do sznurów nawiniętych na drewniany walec. Gdy je naprężano, nogi i ręce zaczynały powoli wychodzić ze stawów. Aby zwielokrotnić ból, pod plecy męczonego kładziono także często tzw. „jeża", czyli długi, nabijany gwoździami walec. Czasami, bardzo rzadko, stosowano też darcie pasów, co zwykle powodowało śmierć oskarżonego. Do tego celu używano noża, którym kat nacinał na skórze czworokąt odpowiedniej wielkości, a także haków, którymi odrywano go od ciała i mięśni. Niezbyt chętnie również stosowano wlewanie gorącego oleju do gardła, gdyż poparzenia powodowały, że skazaniec nie mógł już mówić. Częściej serwowano duszenie za pomocą garoty – żelaznego pierścienia, który zakładano na szyję, a następnie mocno zasiskano za pomocą śrub.



Innym z kolei rodzajem męczarni, zupełnie u nas nie stosowanym, była tzw. tortura bezsenności, zwana także „cavaletto". Skazanego sadzano zwykle na wysokim, trójnogim stołku, z rękoma skrępowanymi z tyłu, uniesionymi w górę i przywiązanymi do umocowanej u sufitu liny. Podobnie nogi oskarżonego przywiązywano do ściany, pierś opinano mocnym pasem, od którego biegły do ścian trzy sznury. Tortura ta musiała trwać wiele godzin i była bardzo niebezpieczna, zakłócała krążenie krwi, a pasy i sznury po pewnym czasie mogły przeciąć napuchnięte ciało. Inną torturą z kolei był „rygiel". Na nogę obwinionego wkładano na wysokości kostki żelazną obręcz, przez którą z boku przechodziła śruba. Dokręcając ją, powodowano zgniecenie kości.

Przesłuchanie za pomocą tortur trwało zwykle kilka godzin. Najczęściej przeprowadzano je rano i – ze zrozumiałych względów – na czczo. Dozowanie męczarni zależało przede wszystkim od sędziego. Jeżeli oskarżony umarł w czasie tortur, zwykle zwalano to na karb czarów, lub – jeśli obwinioną była czarownica, bądź czarownik – stwierdzano, iż uczynił to szatan, opuszczając przedwcześnie ciało ofiary. Jeśli oskarżony przeżył tortury i nie przyznał się do niczego, był wolny – zwykle jednak wychodził na świat jako kaleka, siejąc trwogę przed okrucieństwem mistrza sprawiedliwości.

W czasie tortur przestrzegano pewnych reguł. Zwykle oskarżonego sadzano tyłem do ławników, tak, aby nie mógł spojrzeć im w twarze i tym samym nie rzucił uroku. Jego wzroku unikał też sam kat, który bardzo często miał na twarzy maskę, by obwiniony nie mógł rozpoznać jego rysów. Wszyscy obecni w izbie tortur wystrzegali się też dotknięcia mistrza albo oprawcy w trakcie zadawania męczarni, albowiem mogło to przynieść nieszczęście.



Gdy po torturach zapadł już prawomocny wyrok, kat musiał wypełnić swoją drugą funkcję: egzekutora. Skazany na śmierć noc przed egzekucją spędzał zwykle w kaplicy, mogąc w ten sposób pojednać się z Bogiem. Dopiero następnego dnia wyprowadzano go na plac straceń. Formował się zwykle przy tym specjalny pochód. Na samym początku szedł ksiądz z krucyfiksem, potem na wozie jechał skazaniec w towarzystwie kata, za nimi podążali oskarżyciele i woźny, a wszystko to otaczała straż. Na tę ostatnią drogę skazanemu wkładano zakupioną przez miasto, białą koszulę. Na miejscu straceń gromadziły się zwykle tłumy. Egzekucja była ciekawą rozrywką dla plebsu.

W Średniowieczu istniały zwykle dwa rodzaje kar śmierci. Kary zwykłe i kary kwalifikowane. Karą zwykłą było ścięcie, a także powieszenie, karami kwalifikowanymi zaś gorsze rodzaje męczarni, jak utopienie, spalenie, ćwiartowanie, łamanie kołem, czy rozrywanie końmi. Oczywiście te drugie wymierzano zwykle za gorsze rodzaje przestępstw. Ścięcie, jedna z najpospolitszych, obok szubienicy, kar śmierci uważane było za karę honorową. Skazywano na nie zwykle za rozbój, gwałt i umyślne zabójstwo, nigdy zaś np. za kradzież. Ścinano zwykle na miejskim rynku, na drewnianym podwyższeniu, zwanym szafotem. Jeżeli skazany był szlachcicem, zanim ukląkł przy pniaku kładziono mu pod nogi czerwone sukno; jeżeli zaś mieszczaninem lub chłopem – wiązkę słomy. Przeprowadzenie odpowiedniej ceremonii było bardzo ważne, odpowiedzialność za to spadała zaś na kata.

Ścinano zawsze mieczem. Przekonanie o tym, jakoby podstawowym narzędziem kata był topór jest błędne. Nigdzie, w całej Europie nie spotykało się go jako narzędzia do wymierzania kary. Jedynie w niektórych miastach, np. we Wrocławiu można było użyć topora zamiast miecza w przypadku ścinania osób pochodzących z plebsu. Miecz katowski nie był oczywiście typową bronią z omawianej epoki. Ciężki, szeroki, o długości od ok. 80 do 140 cm, dwulub jednoręczny i zaokrąglony na końcu klingi. Zwykle wyposażano go w rysunki szubienicy i koła, by bez problemu można było rozpoznać jego przeznaczenie. Dotknięcie takiego miecza przynosiło każdemu hańbę, rycerzowi zaś utratę czci. Oczywiście był on zawsze bardzo ostry. Mistrz z Sanoka w połowie XV wieku przechwalał się, że posiada miecz, którym ściął kiedyś jednym ciosem sześciu Węgrów – rozbójników. Mieczy katowskich zawsze było w nadmiarze. Działo się tak z tej przyczyny, iż statut cechu mieczników przewidywał, iż jeżeli czeladnik chciał zostać mistrzem, wykonać musiał trzy miecze: zwykły, rycerski i katowski, który ofiarowywano władzom miasta.

Przed ścięciem ofiarowywano skazanemu jeszcze krótką chwilę na pojednanie się z Bogiem, a potem woźny dawał katu znak rozpoczęcia egzekucji. To była zwykle najtrudniejsza chwila. Prawo wymagało, aby mistrz ściął skazanemu głowę jednym szybkim ruchem. Jeżeli się pomylił i nie zabił swojej ofiary od razu, darowywano jej życie. Tak samo było i wówczas, gdy np. powieszony urwał się z szubienicy. Jeżeli tak się jednak stało, życie kata bywało w wielkim niebezpieczeństwie. W tym właśnie jedynym przypadku tłum, rozjuszony, iż ominęło go pasjonujące widowisko, mógł wedrzeć się na szafot i zlinczować katowskiego mistrza . W Średniowieczu zdarzało się tak kilkakrotnie np. w Wiedniu, czy Wrocławiu, gdzie w połowie XIV wieku w podobnych zamieszkach zabito miejskiego kata. Czasami jednak było i tak, że w stosunku do najbardziej zatwardziałych przestępców, w wypadku pomyłki kata, sędzia zezwalał na poprawienie ciosu. Dlatego też istniał zwyczaj, że skazany przed złożeniem głowy na pniu oddawał katu swoją sakiewkę, prosząc, aby ściął go sprawnie i bez bólu.

Innym z kolei rodzajem kary śmierci było powieszenie. W odróżnieniu od ścięcia, nie była to kara honorowa, dlatego też skazywano na nią najczęściej złodziei lub zwykłych opryszków. Szubienica zawsze znajdowała się poza miastem, a najbliższą jej okolicę otaczała zła sława. Jeżeli trzeba było ją zbudować, tym zadaniem obarczano kata i jego pomocników. Samo uczestniczenie w jej budowie uważano za największą hańbę. Szubienica stała zwykle na niewysokiej, kamiennej wieży – studni, do której wrzucano ciała powieszonych. Jej górną część stanowiła poprzeczka, podparta dwoma słupami, na której wieszano skazańców. Niektóre z nich miały zaiste niezwykłą budowę. Np. szubienica we Wroclawiu miała dwie kondygnacje – górną i dolną. Na wyższej wieszano drobniejszych złoczyńców i osoby zamożne. Na niższej – plebs i pospólstwo. Przed powieszeniem skazańca do szubienicy przystawiano drabinę. Gdy kat już założył mu pętlę na szyję, przewracał drabinę, a ponieważ ciało nie opadało ze zbyt dużej wysokości bardzo rzadko zdarzało się, aby skazaniec od razu zlamał so-

bie kark. Umierał zwykle powoli, na skutek uduszenia, stąd nie była to wcale lekka śmierć.

Innym z kolei rodzajem egzekucji było łamanie kołem, na które skazywano sprawców najcięższych zbrodni np. zdrady stanu. Podobnie jak powieszenie, wykonywano je poza miastem. Istniały dwa sposoby wymierzania tej kary. W pierwszym przypadku, na skazanego, rozciągniętego na ziemi, kilkakrotnie spuszczano z wysoka ciężkie, dębowe koło. W drugim, kat łamał pałką nogi i ręce ofiary, a potem przeplatał je przez szprychy wielkiego koła, na którym położony był skazaniec, zostawiając go na powolną śmierć. Koło to oczywiście wystawiano na widok publiczny, podobnie jak w przypadku wisielca, którego ciało dla odstraszającego przykładu wisieć miało aż do następnej egzekucji.

Kolejną stosowaną w Średniowieczu karą śmierci było ćwiartowanie. Podobnie jak w powyższym przypadku skazywano na nie najcięższych złoczyńców. Nie było ono zbyt wyrafinowane. Skazanemu obcinano po prostu ręce i nogi, czekając, aż umrze z upływu krwi, lub też ewentualnie przecinano jego tułów na cztery części, które potem wieszano na osobnych szubieniczkach, wystawiając na widok publiczny. Do ćwiartowania używano zwykle topora i był to niemal jedyny sposób zastosowania tej broni w rzemiośle katowskim.

Znajdź czaszkę człowieka powieszonego lub łamanego kołem. Czaszka taka powinna leżeć tak długo, aż pokryje się ją znalazłeś, lecz, nie dotykając czaszki, pozostaw ją w tym miejscu. Nazajutrz powróć tam znów i ustaw czaszkę tak, by łatwo ci było usunąć z niej nalot. Następnego piątku przyjdź przed świtem, zdrap nalot z czaszki i zbierz go – nie pozostawiając ani cząsteczki – do lnianego woreczka. Zaszyj ten woreczek pod podszewką lewego rękawa swego kaftana, a staniesz się odporny na wszelkie rany od kuli, cięcia szablą i pchnięcia sztyletem.

Zanotował: **Maciej Jurewicz**

Utopienie, darcie pasów, wbicie na pal, rozszarpanie końmi i spalenie żywcem na stosie uzupełniają i kończą średniowieczny arsenał środków pozbawiania życia. Utopienie stosowano przede wszystkim przeciwko matko- i ojcobójcom, a także matkom, zabijającym własne dzieci. Ofiarę wrzucano do wody w skórzanym, obciążonym worku, do którego wkładano również jaszczurkę, psa, kurę lub ewentualnie małpę. O darciu pasów już pisałem. Wbicie na pal zostało wymyślone przez dawnych Słowian. Ofiarę kładziono na ziemi, a do odbytu przysuwano zaostrzony pal. Następnie nogi skazanego przywiązywano do koni i prowadzono je naprzód, nawlekając nieszczęśnika na drąg. Potem drąg stawiano w pozycji pionowej. Jeżeli pal wszedł prosto, śmierć następowała szybko, bowiem ostrze, które zagłębiało się coraz bardziej w ciało pod wpływem jego ciężaru, dochodziło w końcu do serca. Jeżeli jednak ofiara była wbita krzywo, ostrze zatrzymywało się i skazany mógł umierać w ciężkich męczarniach nawet przez kilka dni. Wiedzieli o tym dobrze Kozacy zaporoscy, dlatego też, gdy wbijano ich na pale, zwracali często katowi uwagę: „krywo idet pane mistru".

Rozrywanie końmi stosowano bardzo rzadko. Ręce i nogi ofiary przywiązywano wówczas do czterech koni, które przepędzano w przeciwne strony. Na stosie z kolei kończyli zwykle heretycy, czarownicy i podpalacze, przy czym jeżeli heretyk lub czarnoksiężnik przyznał się przed egzekucją do swoich błędów, kat łamał mu kark, a na stosie palono martwe ciało. W Polsce ta kara była stosowana bardzo rzadko.

Poza egzekucją skazanych na śmierć, kat wykonywał także inne, lżejsze wyroki sądowe. Należały do nich przede wszystkim chłosta, piętnowanie i wyświecenie z miasta. Chłostę wykonywano zawsze przy pręgierzu. Był to kamienny słup na rynku każdego średniowiecznego miasta. Istniało kilka jego odmian. Najbardziej rozpowszechnioną była kolumna, zaopatrzona w żelazne obręcze na wysokości głowy oraz wyciągniętych nóg i rąk skazańca. Istniała też kuna, czyli żelazna obręcz na łańcuchu, którą zakładano ofierze na szyję. Inną z kolei odmianą pręgierza był gąsior, powszechnie mylony z dybami . Składał się on z dwóch pionowych belek, pomiędzy którymi umocowane były deski z otworami, w które wkładano ręce i szyję skazanego.

Ostatnim obowiązkiem kata było dokonanie tzw. wyświecenia. Wyświecenie oznaczało zawsze karę banicji z miasta. Odbywało się to przez wyprowadzenie obwinionego poza mury miasta przez kata, połączone z rozgłaszaniem jego imienia i biciem rózgami. Wyświecany musiał trzymać w ręku wiązkę słomy, którą spalano po wyprowadzeniu go za mury miasta.

Kat zawsze był dobrze wynagradzany za swoje usługi. Pobierał przede wszystkim tygodniową pensję od władz miasta, dostawał za darmo ubranie oraz mieszkanie. Przy końcu XIV wieku płacono mu 12-15 groszy za tydzień, co stanowiło dość pokaźną sumę. Oprócz tego pobierał też jednorazowe wynagrodzenie od każdej egzekucji. I tak np. w Lublinie w XV wieku za powieszenie płacono katu 12 groszy, za spalenie 24 gr., za ścięcie od 15 do 20 gr., za chłostę do 18, a za ćwiartowanie aż 20. Oprócz tego otrzymywał także zwrot sum poniesionych np. na sprzęt do izby tortur, a jego rodzina miała zapewnioną bezpłatną opiekę lekarską. Kat także mógł być wynajęty przez władze innego miasta, które z tego tytułu wpłacały do kasy jego grodu tzw. tortoralia i zapewnie też wynagradzały mistrza według obowiązujących stawek. Oprócz tego, ponieważ zajmował się on także pogrzebem skazanych, za pochowanie każdych zwłok płacono mu 2 grosze. Zwyczajowo należało do niego także całe mienie osobiste skazańców, jakie znaleziono przy nich w momencie schwytania (o ile, rzecz jasna, nie pochodziło z kradzieży). Osobne, trudne do ustalenia kwoty otrzymywał kat z tytułu jego kontroli domów publicznych. We Francji kaci posiadali także pewne zwyczajowe przywileje. Np. jeżeli mistrz przeprowadzał egzekucję na terenie opactwa Saint-Germain dostawał zawsze w podarunku wieprza od władz Paryża, zaś co roku 5 łokci czarnego sukna na ubranie. Oprócz tego czerpał też poważne dochody np. ze sprzedaży magicznych amuletów z ciał złoczyńców, a także magicznych ziół, rosnących w pobliżu szubienicy. W sumie, był bardzo zamożnym człowiekiem. Jego roczny dochód w XIV wieku przekraczał znacznie 20-30 grzywien. Rycerz lub mieszczanin otrzymywali w ciągu roku 60. Za 3 można było kupić już rycerskiego konia podwodowego, a za 24 grosze (1 grzywna = 48 gr.) miecz. Kat był więc bogatym człowiekiem.

A teraz, na zakończenie, wypada zastanowić się, jak powinien wyglądać kat w systemach RPG. Po pierwsze, powinien być dobry w mieczu – w końcu jest to jedno z podstawowych narzędzi jego pracy. Zawsze będzie dobrze zarabiał i nie będzie miał kłopotów ze znalezieniem pracy. Może to wspomóc finansowo jego grupę. Ponieważ wiąże się to z jego zawodem, będzie się znał na anatomii i leczeniu ludzi. Złożenie skomplikowanego złamania, nastawienie zwichniętej kończyny to dla niego nic trudnego. Siłą rzeczy będzie też znać się na magii. Prawdziwy kat musiał wiedzieć np. z jakich części wisielca można zrobić odpowiedni amulet i jakie magiczne zioła rosną u stóp szubienicy. I tak w Średnioieczu wierzono np., że medalion ze sznura powieszonego przynosi szczęście w kartach i miłości. Genitalia wisielca mogły pomóc w pomnażaniu majątku. Z kolei jego pas, włożony w garnek z rosą i zabitą żabą, stanowił świetny czar, zniewalający każde męskie serce. Język skazańca, któremu obcięto głowę stanowił dodatek do wielu napojów miłosnych, a trup zakopany w wejściu do owczarni lub obory gwarantował powodzenie. Co do ziół, uważano, że wszystkie rośliny rosnące w pobliżu szubienicy mają wielką moc magiczną. Uwagę zwracano przede wszystkim na mandragorę – roślinę posiadającą korzeń w kształcie człowieka, która miała wyrastać z nasienia skazańców. Jej posiadanie dawało sławę i powodzenie u kobiet, a także władzę. Analogiczne właściwości miała rosnąca w Polsce w pobliżu szubienicy wilcza jagoda. Z kolei palce wisielca, wkładane do naczyń, w których warzono piwo miały zapewnić mu niepowtarzalny smak i moc. Powszechnie wiadomo też było, że najlepszy ludzki tłuszcz może być wytapiany tylko z ciał morderców, a był on przecież potrzebny do leczenia przewlekłych ran i robienia świec, służących do wróżb i innych magicznych obrzędów. Serdeczny palec wisielca pomagał także złodziejom, a kości skazanych stanowiły cenny składnik wielu amuletów.

Jak zatem widać, kat może być bardzo przydatny w grupie. Pomijając już oczywisty fakt, iż zna wszystkie sekrety wydobywania z jeńców zeznań, ma wiele innych, przydatnych umiejętności. Za to wszystko płaci jednak poważnym ostracyzmem społecznym. Jeżeli ktoś gra katem, nie powinny dziwić go zamykane na jego widok okna, odmowa wpuszczenia go do gospody, czy odwracana od niego głowę podczas rozmowy. Raczej nie powinien mieć ambicji zostania przywódcą grupy awanturników. Co do pochodzenia, to będzie zwykle mieszczaninem z biednej rodziny, na pewno też może mieć pewne kontakty ze światem zbrodni i przestępstwa.

KSIĘGARNIA „SOPHIA”

WARSZAWA, ul. Marszałkowska 14
(w podwórzu)

Już od września właśnie tu otrzymasz możliwość
zakupu systemów RPG oraz akcesoriów
(kości, figurki, plany podziemi)
następujących firm:

TSR
Games Workshop
Steve Jackson Games
Avalon Hill
West end Games
White Wolf
Iron Crown Enterprises
Phage Press
Chaosium
Pagan Publishing
Games Designer Workshop
Wizard of the Coast
R. Talsorian Games
Fasa
Palladium Books
Mayfair Games

a także
książki SF i fantasy w języku polskim

dla naszych klientów specjalna propozycja:
KARTA STAŁEGO KLIENTA **ISA**
upoważniająca do 5% zniżki na całość naszej oferty
(podręczniki, akcesoria, książki SF i fantasy)

JAKUB ŻUREK

DRUŻYNA NA CHOROBOWYM

Drogi Mistrzu! Masz już dosyć rysowania po raz setny podziemi? Twoja drużyna jest znudzona kolejną misją, a może bohaterowie są zbyt silni i aroganccy? Nie denerwuj się, nie płacz i nie wymyślaj trzydziestogłowego smoka-golema. Istnieją subtelniejsze sposoby, by zabawić, zaciekawić lub ewentualnie zgnoić Twych graczy. Jednym z nich są choroby. Sprawią one, że gra nabierze kolorytu, stanie się ciekawsza i weselsza (cha, cha, cha – umarłeś stary na kiłę!). Czy wyobrażałeś sobie, Mistrzu, jak wygląda zakatarzony paladyn lub bardgruźlik? Co powie Twoja drużyna, gdy jej kapłan z klaustrofobią za żadne skarby nie wejdzie do podziemi? W poniższym tekście znajdziesz opisy chorób od grypy do schizofrenii, a w specjalnym dodatku (w następnym numerze) coś dla ciała – narkotyki, alkohol i oczywiście... kac.

Choroby umysłu

Zaburzenia psychiczne są niebezpiecznymi i trudno uleczalnymi chorobami. W światach fantasy nie ma raczej psychiatrów i psychoanalityków, więc ich leczenie sprowadza się do traktowania delikwenta kosztownymi czarami albo leczenia metodą regularnego pałowania, zimnych kąpieli i w ostateczności trepanacji czaszki za pomocą dłuta i młota. Choroby psychiczne mogą być wrodzone, Mistrz może uznać, że każdy bohater ma szansę 5-20% przejąć coś takiego po przodkach. Fachowo nazywa się to obciążeniem dziedzicznym. Można również przyjąć, że któryś z bohaterów jest chory jakby z definicji (trudne dzieciństwo itp.). Pamiętaj także, Mistrzu, że czasem różne, silnie magiczne przedmioty (np. artefakty lub relikty), potężna magia oddziałująca bezpośrednio na umysł, odpowiednie czary, magiczne istoty itp. mogą wywołać u bohaterów choroby psychiczne.

W razie stwierdzenia choroby należy określić jej rodzaj (1k10):

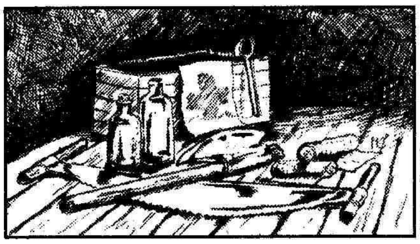
1. Fobia,
2. Natręctwa,
3. Paranoja,
4. Urojenia wielkościowe – megalomania,
5. Hipochondria,
6. Halucynacje,
7. Melancholia,
8. Osobowość wielokrotna,
9. Schizofrenia,
10. Wybór Mistrza.

Fobia: Bohater, cierpiący na tę chorobę odczuwa ogromny lęk przed określonym obiektem, sytuacją lub czynnością. Mistrz powinien ustalić, co to jest (1k10):

1. Arachnofobia, czyli pająki lub inne paskudztwo;
2. Agorafobia – lęk przestrzeni;
3. Klaustrofobia – lęk przed zamknięciem w małym pomieszczeniu;
4. Ksenofobia – strach przed obcymi, nieznajomymi;
5. Lęk wysokości;
6. Widok krwi;
7. Księżyc lub ciemność;
8. Gatunek zwierzęcia np. koty, myszy, kruki;
9. Ogień lub woda;
10. Strach przed samotnością.

Mistrz może zignorować tę tabelkę i samemu wybrać obiekt strachu. Bohater, mający fobię ucieka na widok obiektu budzącego w niej przerażenie, tak jakby nie obroniła się przed czarem *Strach* (*Fear*). Ewentualnie zostaje „sparaliżowana" strachem lub nawet mdleje. Osoba chora zdaje sobie sprawę ze swoich lęków, lecz nie jest w stanie ich opanować.

Natręctwa: Ofiarę dręczy jakaś myśl, melodia czy fantazja (natręctwo myślowe) lub jest zmuszona do wykonywania określonej czynności, swoistego rytuału (czynności przymusowe). Do Mistrza należy wybór, którą z tych dwóch form natręctw jest dręczony chory bohater. Natręctwo myślowe powoduje opóźnienie reakcji (Inicjatywa gorsza o 10%) i trudności w koncentracji (20%, że rzucany przez chorego maga czar nie wyjdzie; -10% do trafienia itp.). Czynności przymusowe zmuszają natomiast do wykonywania określonego rytuału. Oto kilka przykładów: bohater przed każdą ważną czynnością musi myć ręce; czyszczenie broni przybiera monstrualne rozmiary – zajmuje każdą wolną chwilę; przed wypowiedzeniem zdania chory musi wykonać serię dziwnych gestów lub tików. Ujemne skutki tych czynności mogą doprowadzić do dezorganizacji drużyny (wyjątkowo zabójcze w czasie walki).


Mariusz Słomek

Paranoja: „ONI są wszędzie. Ktoś mnie podsłuchuje. To SPISEK!" – przykłady wyjęte wprost z ust paranoika. Paranoja jest ciężką i niebezpieczną chorobą, zwłaszcza dla otoczenia. Bohater ogarnięty paranoją jest przekonany, że znajduje się w centrum zainteresowania obcych wywiadów, bogów, właściwie każdy jest częścią intrygi skierowanej przeciwko niemu. Na dodatek chory potrafi całkiem logicznie i przekonująco wyjaśnić innym podstawy swych podejrzeń i przedstawić na to odpowiednie dowody (całkowicie niesłuszne, oczywiście). Paranoik nie ufa w pełni nikomu (nawet członkom własnej drużyny) uważając, że wszyscy go szpiegują, podsłuchują i pragną jego zguby. Osoba chora otacza się zabezpieczeniami i pułapkami wszelkiego rodzaju, ciągle się rozgląda w poszukiwaniu domniemanych wrogów, szpiegów i skrytobójców. Czasem doświadcza też halucynacji związanych z jej paranoją. Ma to dobre i złe strony: chorego trudniej zaskoczyć (lepsza o 10% reakcja) i oszukać (z zasady nikomu nie wierzy), jednak swoją podejrzliwością, obsesjami, fałszywymi oskarżeniami i halucynacjami może doprowadzić drużynę do obłędu i spowodować przeróżne komplikacje w przygodzie. Paranoik ma zawsze spójną i logiczną wersję wydarzeń, zawsze znajdzie „racjonalne" wytłumaczenia poczynań „wrogów".

Urojenia wielkościowe – megalomania: bohaterowi wydaje się, że jest jakąś wybitną lub potężną osobą, albo po prostu kimś, kim nie jest. Chory może uważać, że jest bogiem, sławnym herosem, potężnym magiem czy geniuszem. Zdarzają się także przypadki, że osoba myśli, iż jest smokiem, psem czy nawet kwiatem. Wyjątkowo niebezpieczne może być, gdy chory zacznie uważać, iż jest wampirem. Bohaterowie z urojeniami nie posiadają oczywiście przypisywanych sobie cech i zdolności (np. wojownik podający się za Merlina nie rzuci czaru), co jednak nie przeszkadza im twierdzić, iż jest to po prostu kwestia „chwilki koncentracji", czego akurat nie chce im się robić. Wymyślają setki pseudoracjonalnych powodów swej chwilowej „niedyspozycji". Typowy megaloman wymaga od innych czci, a przynajmniej wykazania należytego szacunku względem swej osoby, co często jest męczące i frustrujące dla drużyny.

Hipochondria: Osoba dotknięta tą chorobą wykazuje przesadną troskę o swoje zdrowie. Cierpi na szereg urojonych chorób i spędza każdą wolną chwilę na opowiadaniu o swych aktualnych dolegliwościach. Unika wszelkich sytuacji, mogących w jakikolwiek sposób jej zaszkodzić, szczególnie walki. Jednak zimne i wilgotne podziemia, rzeki i złe warunki atmosferyczne także wzbudzają jej niechęć. Hipochondryk najbardziej interesuje się chorobami (własnymi przede wszystkim) i lekarstwami. Odkryje u siebie symptomy każdej znanej mu choroby. Taki bohater najchętniej leży w łóżku, w otoczeniu lekarzy i kapłanów (którym przynosi zresztą spory dochód), niespecjalnie kwapiąc się do niebezpiecznych wypraw. Często drużyna musi zmarnować wiele

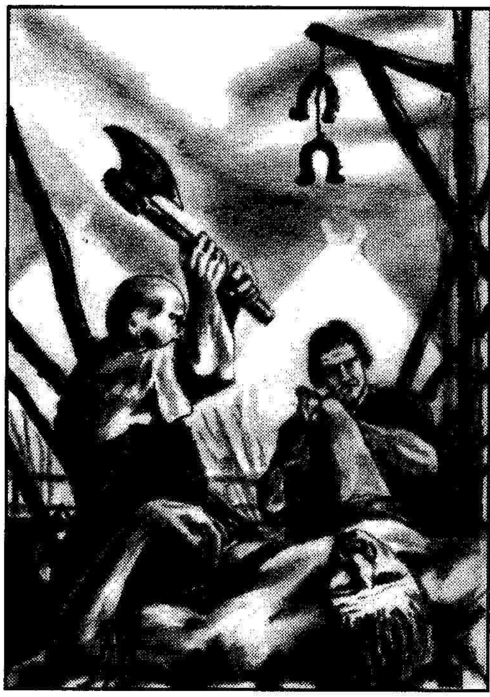
czasu, by zmusić hipochondryka do wyruszenia na przygodę. Wśród skarbów hipochondryk najwyżej sobie ceni magiczne mikstury leczące i przedmioty ochronne. Jego najlepszym przyjacielem jest drużynowy kleryk. Mistrz powinien ustalić na jakie choroby aktualnie cierpi bohater (bazowo 1k3+1). Należy pamiętać, że jest duża szansa (70%), iż hipochondryczna postać „zachoruje" na każdą nową, dotąd nieznaną jej chorobę (oczywiście nie psychiczną).

Halucynacje: bohater widzi rzeczy, których nie ma; najczęściej w sytuacjach stresowych. Może to być nie istniejący demon (którego zacznie atakować), most nad przepaścią lub tańczące skrzaciki. Osoba dotknięta halucynacjami może zobaczyć trolla, którym okaże się drzewo lub, co gorsza, niewinny człowiek. Czasami (20%) chory doświadcza halucynacji, związanych z własnym ciałem. Na przykład po stwierdzeniu, że urosły mu skrzydła próbuje przelecieć nad przepaścią... Halucynacje mogą być śmieszne, straszne, przyjemne... i zabójcze. Wybór należy do Mistrza. Osoba chora ma co godzinę 25% szansę na omam. Nie ma jednak co do tego reguły, w czasie stresu może to być 50, a nawet 100%. I w tym przypadku dużo zależy od sprytu i inwencji Mistrza. Zwidy są dla bohatera całkowicie realne; może prowadzić dyskusje z nieistniejącymi osobami; omijać nieistniejący mur lub upić się nieistniejącym winem.

Melancholia: osoba chora przejawia nikłe zainteresowanie otoczeniem, jest bierna i mało skłonna do działania. Melancholik najbardziej lubi przebywać w samotności, kontemplując sens życia, problem dobra i zła itp. W każdej sytuacji wymagającej skomplikowanej czynności (walka, ucieczka, wspinaczka; praktycznie wszystko za wyjątkiem jedzenia, chodzenia, spania itp.) postać cierpiąca na melancholię ma 10 – 60% szans, że nic nie zrobi. Nie wykona wymaganych czynności, choćby nawet zagrożone było jej życie! W dodatku, gdy ktoś będzie próbował taką osobę ruszyć z miejsca, zmusić do działania, słowem naruszy jej spokój – jest 50% szansa, że melancholik zareaguje agresją. Na czas 1k6 rund wpadnie w szał, atakując natręta. Po takim ataku następuje powrót do poprzedniego, spokojnego stanu.

Osobowość wielokrotna: jest jedną z najbardziej dziwnych i tajemniczych chorób psychicznych. Dotknięta nią jednostka może wytworzyć dwie (niekiedy więcej) odrębne osobowości. Każda z nich sprawuje kontrolę nad ciałem w innym czasie. Występują one na zmianę w świadomości chorego i często nie zdają sobie sprawy z istnienia drugiej. Te różne osobowości są najczęściej sobie przeciwstawne; cele jednej są w konflikcie z celami, wyznaczonymi przez drugą. (Przykład: Flatus jest praworządnym dobrym klerykiem – podstawowa osobowość, znana graczowi od początku gry – bogobojnym, ascetycznym i sprawiedliwym. Nie wie jednak, że posiada drugą osobowość – von Wolfa, chaotycznego złego złodzieja. W czasie, gdy Wolf przejmuje kontrolę nad ciałem, uzyskuje nowe, złodziejskie zdolności, używa broni wcześniej zakazanej przez etos. Wolf wie o Flatusie, jednak Flatus nie wie nic na temat Wolfa i często stawiany jest w bardzo dziwnych i kłopotliwych sytuacjach. Co zrobi Flatus, gdy nagle „ocknie" się w celi, oskarżony o mord?) Osoba chora ma codziennie 20% szansę na zmianę osobowości (sprawdza się po przebudzeniu) i taką samą szansę w sytuacjach silnie stresujących.

Schizofrenia: jest bardzo groźną chorobą, objawiającą się w kilku różnych formach – stadiach: mania, katatonia, paranoja. Stany te występują na przemian i trwają po 1k6 dni z 2k6 dniowym okresem przerwy i pozornego zdrowia. Po każdym cyklu chory popada coraz bardziej w chorobę, stany się nasilają. Chory zaczyna miewać ataki hebefrenii (od 1k10x10 minut do 1k6 godzin) – zaczyna zachowywać się jak kilkuletnie dziecko, śmiejąc się głupkowato, bawiąc się i gaworząc. Ponadto coraz trudniej mu się porozumieć z innymi, jako że zaczyna stopniowo zatracać znaczenie słów i sens wypowiedzi. Zaczyna również miewać halucynacje (patrz halucynacje).



Mariusz Siomek

Mania – chory w tym czasie jest niezwykle silnie podniecony, pobudzony do działania. Praktycznie w ogóle nie śpi, wciąż znajdując dla siebie jakieś ważne zajęcie, którego nigdy nie kończy, podejmując nowe. Ma setki różnych pomysłów (z reguły głupich i niepraktycznych), które od razu wprowadza w życie. Wszystko robi ze zdwojoną energią i siłą. W tym czasie bohater ma o 20% (a w sytuacjach stresujących 30%) większą Siłę, Zręczność, Wytrzymałość i Szybkość. Po zakończeniu stadium manii bohater jest ze zrozumiałych względów potwornie zmęczony – śpi przez 4k6+12 godzin, a potem przez taki sam okres czasu jest znacznie osłabiony – w/w współczynniki obniżają się o 20%.

Katatonia – jest podobna do melancholii, lecz o większym stopniu nasilenia. Chory czasem zamiera w jakiejś pozycji i trwa tak w kompletnym bezruchu 1k6 godzin. Jeśli jest natrętnie pobudzany przez innych, potrafi na 2k10 minut osiągnąć stan manii i agresywnie zaatakować natrętów. Może przez długi czas nic nie jeść, nie pić, nie spać i zachowywać się jak żywa roślina.

Paranoja – patrz **Paranoja**

Podane choroby umysłowe są tylko kilkoma przykładami. Mistrz może powiększyć podaną tabelkę o inne fascynujące i ciekawe choroby, np. dipsomanię – nieokiełznany przymus ciągłego kłamania. Wyleczenie osoby chorej psychicznie wymaga rzucenia na nią kosztownych czarów (np. w systemie *AD&D* są to: *Heal*, *Limited Wish* oraz *Wish*). Często, gdy brakuje pieniędzy, osoby dotknięte szaleństwem umieszcza się w izolowanych ośrodkach lub zabija, uważając za opętanych przez diabła. Zainteresowanych odsyłam do literatury fachowej.

Choroby ciała

Co trzy tygodnie czasu gry Mistrz powinien nakazać graczom wykonanie % rzutu sprawdzającego, czy któryś z bohaterów nie zachorował albo sprawdzić to samemu, rzucając kostkami w ukryciu. Drużyna szczególnie narażona jest na choroby w złych warunkach atmosferycznych, w czasie wyczerpujących wędrówek przez dzikie tereny, ruiny itp. Jednak nawet zwykłe przebywanie w zatłoczonym mieście niesie za sobą ryzyko. Średniowiecze – wiadomo: „brud, smród i ubóstwo". Bohaterowie mają bazowo 5% szansę na chorobę. Modyfikuje się to w sposób następujący:

+2% za długi czas przebywania w tłumie;
+10 do +50% za bezpośredni kontakt z chorym (np. choroba weneryczna w burdelu – w zależności od ceny dziwki);
+15% gdy w okolicy panuje epidemia;
+1% jeśli bohater jest stary (od 60 lat u człowieka);
+5% przy nagłych zmianach temperatury lub klimatu;
+5% przy złych warunkach klimatycznych lub terenowych – bagna, dżungla, wilgotne lochy czy podziemia;
+5% brud;
+1 do +10% w zależności od okoliczności (np. ciężkie rany, złamania, insekty, brak higieny itp.);
-2% przy dobrych warunkach klimatycznych;
-1% za częstsze kąpiele niż dwa razy w tygodniu.

Jeśli rzeczywiście bohater zachorował, należy sprawdzić jakiego typu to jest choroba:

Tabela chorób

przebieg:	lekki	ciężki	choroba	ubytek
	1-10	11-100	uk. krwionośny	S i Zr
	1-75	76-100	uk. oddechowy	Chr i S
	1-05	06-100	uk. kostny	BF, S i Zr
	1-80	81-100	uk. pokarmowy	BF i W
	1-50	51-100	uk. mięśniowy	BF i S i Zr
	1-02	03-100	uk. nerwowy	IQ i M
	1-79	80-100	chor. weneryczna	Ch i W
	1-45	46-100	oczy lub uszy	Ch i Zr

Rzuć 1k100:

1-2 serce i układ krwionośny (np. nadciśnienie, zapalenie żył, miażdżyca (efekt -zawał), gangrena, tężec, żylaki);
3-40 układ oddechowy (np. gruźlica, zapalenie płuc, grypa, katar);
41-55 układ kostny (np. woda w kolanie, zapalenie stawów, reumatyzm, zwapnienie kości)
56-75 układ pokarmowy (np. salmonella, żółtaczka, zatrucia pokarmowe, pasożyty– tasiemiec, glista ludzka, owsiki);
76-86 układ mięśniowy (np. zapalenie mięśni, pasożyt – włosień spiralny);
87-89 mózg i układ nerwowy (np. wirusowe zapalenie opon mózgowych (kleszcze), padaczka, choroba Parkinsona – paraliż);
90-92 choroba weneryczna (np. syfilis czyli kiła, rzeżączka);
93-95 oczy lub uszy (np. jaskra, katarakta, ślepota śnieżna, zapalenie ucha, obce ciało w uchu – np. robak);
96-99 dwie choroby (rzuć jeszcze raz);
100 pech!!! Trzy choroby, wybór Mistrza...

Choroby mogą mieć lekki lub ciężki przebieg. Odczytaj w poniższej tabeli, jaki przebieg ma choroba. Rzuć 1k100 i odczytaj wynik na *Tabeli chorób*.

Lekki przebieg choroby oznacza, że nie ma zagrożenia dla życia chorego. Bohater powinien leżeć 2k10 dni w łóżku i mieć opiekę lekarską. Może to być osoba posiadająca umiejętności lecznicze i/lub zielarskie. W niektórych przypadkach osoba może być nieświadoma swojej choroby (zwłaszcza, gdy ma wysoką Budowę Fizyczną znosi dobrze lekkie stany chorobowe). Chory bohater traci 10% punktów z wymienionych powyżej w kolumnie „ubytek" współczynników (S – Siła; BF – Budowa Fizyczna; Zr – Zręczność; IQ – Inteligencja; M – Mądrość; Ch – Charyzma; W – Wytrzymałość), aż do wyleczenia. Ponadto ma również o 10% gorszą szansę Trafienia i o 10% mniejszą szansę na umiejętne skorzystanie z biegłości, na którą choroba mogłaby wpłynąć (decyduje MG). Po 1k6 tygodniach niewyleczonej choroby bohater musi wykonać test na swoją Budowę Fizyczną z modyfikatorem odejmującym 10% za każdy tydzień choroby. Udany test oznacza koniec choroby, zaś niepowodzenie, że nastąpiły powikłania i choroba ma już przebieg ciężki.

Ciężki przebieg choroby oznacza, że nastąpiły poważne komplikacje i choroba może zakończyć się nawet śmiercią. Chory traci przeciętnie 50% punktów z w/w współczynników, czasem nawet do 75% – zależnie od rodzaju i charakteru choroby. Ciężka choroba uniemożliwia normalne funkcjonowanie, chory zmuszony jest do odpoczynku i fachowej opieki lekarza lub doświadczonego kapłana, w przeciwnym wypadku grozi mu śmierć (w przeciągu 2k6 dni). Jednak nawet w przypadku fachowej opieki istnieje 5% szansa na śmierć. Nawet wyleczony bohater ma 50% szansę (zmniejszaną odpowiednio za wysoką Budowę Fizyczną do min. 5%, w zależności od decyzji MG) na trwały ubytek 10 do 20% któregoś ze współczynników (patrz tabela wyżej). Mimo wszystko to MG powinien osądzić, kiedy i która choroba może grozić śmiercią. Na przykład choroba oczu powinna raczej spowodować ślepotę, a uszu głuchotę.

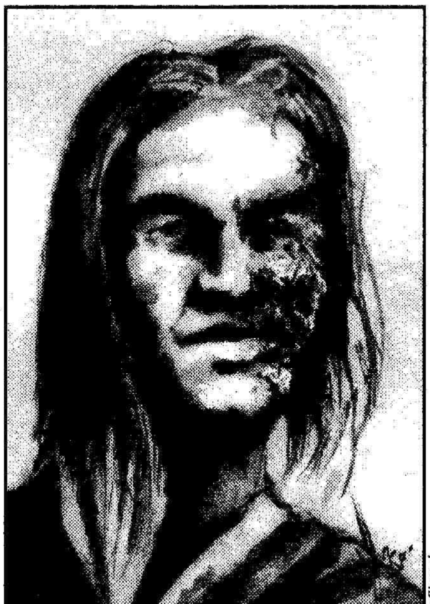
Trzeba przypomnieć, że leczenie nie jest najtańszą przyjemnością. Lekarze zasadniczo dzielą się na cyrulików (domorosłych specjalistów o niskich kwalifikacjach) i chirurgów (bardzo drogich). Ewentualnie chory może skorzystać z pomocy kapłanów, jednak na to mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi. Zdarzają się także różnego rodzaju znachorzy i szarlatani, którzy często zamiast pomóc, mogą pacjentowi zaszkodzić.

Zarazy

Ograniczam się jedynie do przykładów: Dżuma (Czerwony Mór), ospa (Czarna Śmierć), cholera (Sina Zaraza), trąd (Trupia Choroba), malaria (Purpurowa Gorączka) itp.

Post Scriptum

A teraz wyobraź sobie, Drogi Mistrzu, następującą sytuację. Twoja drużyna po licznych przygodach osiągnęła już wysoki poziom doświadczenia, zdobyła sławę i bogactwo, jednym słowem jest tak „napakowana", że niczego już się nie boi, jest pewna pokonania wszystkiego, co stanie jej na drodze. Spraw im przykrą niespodziankę. Choroby są wszędzie i czyhają niemal na każdym kroku. Ty, posilony powyższym tekstem, wiesz już, że to najprawdziwsza prawda i ... Twoja kolejna sesja będzie wyglądać mniej więcej w ten sposób:



Mariusz Siomek

Drużyna podąża właśnie w deszczu przez las do najbliższej wioski. Rozgląda się bacznie, lecz nie widzi tysięcy krwiożerczych kleszczy – przecież są takie małe, że nie warto ich nawet zadeptać, a ich ukąszenia są bezbolesne. Podobnie jest z komarami, do których wszyscy zdążyli już dawno przywyknąć. Deszczyk zacina, drużyna śmiało idzie dalej. Ogólna nuda. Nagle wojownik Bolesław wdeptuje w sidła na niedźwiedzie (stare, przerdzewiałe szczęki). Nic to, mała ranka – dla Bolka to jedynie zadrapanie. W końcu drużyna dociera na skraj lasu. Podbiega do niej od strony pola mały, sympatyczny piesek, który łasi się do nóg. Ranger Stefan pogłaska oczywiście zwierzątko, podniesie na ręce, pobawi się chwilkę; piesek z wdzięczności poliże go po twarzy. Czysta sielanka. Dzielni bohaterowie idą dalej, prosto do małej osady. We wsi Brodawka coś wyjątkowo mało ludzi, pewnie pracują na polu. Choć gospoda „Tłusty Świniok" nie jest może najwyższej kategorii, każdemu by zbrzydły suche racje i zatęchłe namioty. Małomówny oberżysta serwuje miejscowe specjały – zupa szczawiowa, gulasz wieprzowy, bigos, szyneczka, wiejskie jajeczka. Do picia poleca piwo, zsiadłe mleko, a na deser jabłka prosto z sadu. Drużyna pałaszuje z apetytem. Kapłan Leon pociąga z bukłaczka ostatni łyk wódeczki. Niestety, biedak nie wiedział, że od wielu lat cierpi na miażdżycę i nadciśnienie. Pech – rzut na Budowę Ciała (tajny, jak wszystkie tego typu) nie wyszedł. I to by było na tyle, na zawał nie ma mocnych. „Co tam, za tydzień dojedziemy do miasta, to się go wskrzesi" – stwierdza radośnie reszta, każąc gospodarzowi uprzątnąć ciało. Zapada noc. Schludny, jak co miesiąc, rycerz Artur bierze zimną kąpiel w balii wypożyczonej od oberżysty. Złodziej Felek spędza tę noc na sianie w ramionach córki gospodarza i świetnie się bawi – w odróżnieniu od maga Alberta, który, trawiony wysoką gorączką, musi biegać co chwilę do wychodka, rzadko (sic!) zdążając; zdaje się, że to jakieś zatrucie pokarmowe. O medytacji czarów nie ma mowy. Tymczasem wojownik Bolesław zaczyna odczuwać wielce nieprzyjemne zdrętwienie skaleczonej w lesie nogi, która zdążyła już mocno napuchnąć, a nawet sczernieć wokół silnie ropiejącej ranki. Kapłana Leona zbrakło, niestety, więc wsparty na ramieniu rangera udaje się do jedynego we wsi cyrulika – kowala Zbycha. Rozpoznanie – gangrena. Krótki zabieg, fachowa amputacja nogi na wysokości kolana za pomocą siekiery i opatrunek ze szmat. „Trudno, kupimy w mieście czar regenerujący." Nastaje świt. Rycerz Artur z wielkim trudem zwleka się z łóżka; odezwał się w końcu reumatyzm. Na śniadanie kiełbasa. Mag Albert rzyga jak kot. Ranger Stefan chrycha, kaszle i kicha; to chyba ostra grypa. A wojownik Bolesław już nie żyje; tężec zabija szybko – widać narzędzie chirurgiczne nie było wyjałowione. „Panowie, ruszamy, do miasta jest zaledwie tydzień drogi!" Drużyna opuszcza wioskę. Po dwóch dniach ranger Stefan dostaje drgawek i toczy pianę z ust. To niewątpliwie wścieklizna; chyba piesek z lasu nie był szczepiony. Umiera w straszliwych męczarniach. Mag Albert majaczy w malignie – to osłabiony zatruciem organizm nie oparł się wirusowemu zapaleniu opon mózgowych, które przenoszą kleszcze. Złodziej Felek chętnie by mu pomógł, gdyby nie dostał nagłego ataku malarii – jego zaraziły komary. Nawet rycerz Artur nie ma chininy i sam ledwie stoi na nogach. Następnego ranka dożywa tylko Artur. Samotny i bezradny, na skutek szoku traci poczucie rzeczywistości. Wyszło na jaw obciążenie dziedziczne – schizofrenia. W rok później ten biedny szaleniec umiera na trąd.

– Chłopaki! – zawołasz, Mistrzu. – Tak szybko wykitowaliście? Przerwaliście mi najlepszą zabawę, czekała was jeszcze kiła od córki gospodarza, jad kiełbasiany ze śniadania, dżuma wyniesiona z wioski, salmonella z jajek, włosień spiralny z szyneczki oraz parę miłych pasożytów jak tasiemiec, glista i motylica wątrobowa z zupy szczawiowej, nie wspominając już o świerzbie, łupieżu i grzybicy...

DOM

pomysł: Andrzej Miszkurka opracowanie: Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar

Być nawiedzonym przez koszmary, to znaczy ujrzeć prawdę, która powinna pozostać w ukryciu.

James Herbert

Dla Mistrza Gry

Ten materiał przeznaczony jest tylko dla Mistrza Gry. Jeśli nim jesteś, powinieneś przeczytać całą przygodę zanim ją poprowadzisz. Musisz ją poznać, bo najlepszy Mistrz Gry, to przygotowany Mistrz Gry. Poza tym to ty masz zaskoczyć graczy, a nie oni ciebie.

Jako że celem tej przygody jest wywołanie u graczy strachu, powinieneś zwrócić szczególną uwagę na stworzenie odpowiedniego nastroju. Polecamy przeczytać wcześniej nasz artykuł „Włos się jeży".

Przygoda ta jest przeznaczona dla 4-6 graczy na POZ 5-8 o dobrych lub neutralnych charakterach. Jej akcja może rozgrywać się w dowolnym świecie. Wszystko zależy od MG.

Teksty podane w ramkach są przeznaczone dla graczy. Mistrz Gry powinien je w odpowiednim momencie przeczytać lub wykorzystać jako podstawę do własnych opisów.

Jeżeli przygoda rozgrywana jest w systemie *AD&D* – musisz wziąć pod uwagę, że w krainie snów Alvina nie działają czary ze szkoły *Divination* za wyjątkiem *Detect Undead, Detect Evil* oraz *Detect Poison.* Nie można też już w żaden wycofać się z przygody. Czary takie jak *Teleport, Teleport Without Error*, czy też *Plane Shift* są bezużyteczne (dotyczy to również analogicznych zdolności psionicznych czy też magicznych przedmiotów o podobnym działaniu).

W przypadku, gdy ta przygoda rozgrywana jest w systemie *Kryształów Czasu*, pamiętaj że kraina snów Alvina rządzi się własnymi prawami. Dlatego też nie działają w niej przemiany półboskie, moce jakie bogowie dają swoim wyznawcom (nie dotyczy czarów kapłańskich) oraz czary pozwalające przenosić się z miejsca na miejsce lub też przewidywać przyszłość. Podczas trwania przygody niemożliwe jest ponowne wymedytowanie czarów, dlatego też wszyscy bohaterowie rzucający czary są ograniczeni do jednej jedynej medytacji, którą poczynili na samym początku. Jedyną szansą na zregenerowanie energii potrzebnej do ponownego rzucania zaklęć jest wizyta w pokoju 25 (patrz przygoda).

Poniżej podajemy skróty nazw współczynników, które zostały przez nas użyte przy opisie bohaterów niezależnych (system *AD&D*):

Al. – Alignment
INT – Intelligence
AC – Armor Class
MV – Movement
HD – Hit Dice
Hp – Hit Points
At. – Number of attacks
Dmg. – Damage
SA – Special attack
SD – Special defence
Si. – Size
ML – Morale
XP. – Experience points

Tło akcji

Alvin urodził się pewnej nadzwyczaj mroźnej zimowej nocy. Pogoda była paskudna. Potężne podmuchy wiatru uderzały w jego rodzinny dom, niosąc tumany śniegu. Z oddali dochodziło wycie wilków, przebijające się nawet przez skowyt wichury. Niebo pokryte było ciężką warstwą chmur.

Nikt poza matką nie cieszył się tak naprawdę z jego narodzin. Ojciec poświęcił mu tylko chwilę czasu, mierząc jego drobne ciałko pełnym szaleństwa wzrokiem. Powiedział wtedy: „Czy ktoś mógłby uciszyć tego skurwysyna?". Było to chyba najbardziej pieszczotliwe słowo, jakie Alvin miał usłyszeć od niego w ciągu swego dzieciństwa.

Każdy następny dzień z życia Alvina wiązał się z coraz większym strachem, który stał się jego nieodłącznym towarzyszem. Matka była jedyną ostoją w szaleństwie, które go otaczało. Często siedzieli pośród ciemności wsłuchani w bicie własnych serc. Bardzo często Alvin słyszał jej płacz, kiedy jeszcze miała siłę, aby płakać. Później widywał ją coraz rzadziej, bowiem jej ciało stawało się coraz słabsze. Wtedy też po raz pierwszy zobaczył, jak jego ojciec znęca się nad nią. Później był świadkiem takich scen wielokrotnie. Czasami, kiedy ojciec był w dobrym humorze, nie znęcał się nad matką, a jedynie zamykał ją bez jedzenia na kilka dni w pokoju. Wtedy mogła mówić o szczęściu. W takich chwilach Alvin chował się w szafie, która, jak wierzył, mogła ochronić go przed szaleństwem ojca. W końcu, kiedy miał 6 lat, biedna, schorowana i zmęczona życiem kobieta odeszła na zawsze, pozostawiając swego syna na łaskę szalonego ojca.

Alvin starał się trzymać jak najdalej od innych członków rodziny: dziadka, który swym dziwnym wzrokiem przewiercał go na wylot, niemal paraliżując i wprawiając serce w szaleńczy galop; babki, która otruła w swym życiu więcej osób, niż miała lat; ciotki, która każdej nocy brała sobie wciąż innych kochanków, czasami o wiele lat od niej młodszych; oraz siostry, która znęcała się nad nim w każdej wolnej chwili, pomagając zrozumieć mu znaczenie słowa ból – siostry, która kilkakrotnie pobiła go do nieprzytomności, co bardzo spodobało się jego ojcu.

Życie Alvina odmieniło się w noc jego ósmych urodzin, kiedy to przypadkowo rozniecona iskra wywołała pożar, który pochłonął cały dom. Jedyną osobą, która przeżyła był Alvin, wyniesiony z szalejącego żywiołu przez na wpół realną kobietę. Rano, kiedy się obudził, z domu pozostały tylko zgliszcza i on – samotny jak nigdy przedtem.

Przez kilka dni błąkał się po otaczających rodzinną posiadłość lasach. W końcu, pewnego dnia, wyczerpanego z głodu i pragnienia, leżącego na drodze Alvina znalazł Anthony – bajarz, który wracał tamtędy do domu. Zrobiło mu się żal chłopca, a że on i jego żona nie mieli dzieci, przygarnął go. Życie Alvina odmieniło się. W taki oto sposób trafił do domu pełnego miłości, która z biegiem czasu ukoiła jego udręczony umysł. Jedynie nocne koszmary przypominały mu dni dzieciństwa. Niestety z roku na rok stawały się one coraz bardziej wyraziste. W noc swych piętnastych urodzin Alvin śnił jeden z takich koszmarów. Był on jednak zupełnie odmienny od poprzednich. Tym razem oprócz jego rodziny pojawili się w nim Anthony i jego żona, Rebeka. Oboje zostali w okrutny sposób pozbawieni życia na oczach Alvina, który nie mógł jednak nic zrobić, aby temu zapobiec. Obudził się z krzykiem w środku nocy. Szybko pobiegł do pokoju swych przybranych rodziców, by znaleźć ich martwych. I tak oto po raz kolejny pozostał sam.



Rafał Kucharski

Od tego czasu błąkał się po świecie, nie mogąc nigdzie zagrzać miejsca na dłużej. Jeszcze kilkakrotnie zdarzyło mu się śnić krwawe koszmary, których bohaterami byli spotkani przez niego ludzie. Żadnemu z nich nie udało się przeżyć pobytu w krainie jego snów. Nie trzeba być geniuszem, aby powiązać zgony tych osób z nocnymi zmorami, które dręczyły Alvina. On sam bardzo szybko się tego domyślił. Zrozumiał, że w jakiś dziwny sposób sprowadza ludzi do świata swych sennych koszmarów, gdzie na jego oczach, oczach małego chłopca, jakim był kiedyś, pozbawiani są życia. Gdy to zrozumiał, najpierw chciał się zabić, zabrakło mu jednak odwagi. Potem zaczął unikać ludzi, poszukując jednocześnie kogoś, kto mógłby mu pomóc. Niestety żaden z mędrców, świętych ludzi ani czarodziejów nie był w stanie odmienić jego losu. Pewnego dnia, kiedy stracił już nadzieję, spotkał pewnego człowieka, który obiecał zdjąć ciążącą na nim mroczną klątwę. Człowiek ten jednak chciał wykorzystać sny Alvina dla własnych celów. Po pewnym czasie nauczył się wywoływać je, kiedy miał na to ochotę. Zapraszał wtedy swoich wrogów lub tych, których chciał się pozbyć do swego domu, gdzie umierali w łóżkach, niczego nie podejrzewając.

Moc tego człowieka zmieniła sny Alvina. W swych koszmarach nie był już tylko obserwatorem. Stał się także ofiarą. Jednak nie umierał jak inni.

Przez wiele lat Alvin związany był z osobą owego mrocznego czarodzieja, aż do pewnej sierpniowej nocy. Wielu mieszkańców miasta, w którym wtedy żyli pamięta ową noc, podczas której szczekały i wyły psy, a ciężka mgła otoczyła wieżę maga. Wielu z nich wydawało się, że z wirujących oparów dochodzą jakieś potępieńcze jęki i że widać wśród nich niewyraźne sylwetki. W każdym razie kiedy mgła odeszła, czarodzieja już nie było.

Alvin znów został sam. Nie potrafiąc opanować coraz częściej powtarzających się koszmarów, przebywał najczęściej na odludziu, żywiąc się roślinami. Wtedy też zorientował się, że za każdym razem, kiedy we śnie spotyka go śmierć, staje się coraz starszy. Czując, że zostało mu niewiele czasu, podejmuje ostatnią próbę odnalezienia kogoś, kto zdołałby mu pomóc.

Jak zacząć przygodę?

Przygoda zaczyna się w momencie, gdy bohaterowie spotykają Alvina. Mistrz Gry może skorzystać z proponowanego przez nas sposobu jej rozpoczęcia, może też przygotować swój własny.

Drużyna znajduje się w domu jednego z bohaterów. (Mistrza Gry w tym głowa, aby upozorować taką sytuację). Jest zimowy wieczór. W pewnej chwili, gdy zabawa trwa w najlepsze, rozlega się pukanie do drzwi. Jeśli bohaterowie otworzą je, to:

Powoli otwieracie drzwi. Do środka wpada mroźne, zimowe powietrze. Jakaś postać nachyla się gwałtownie w waszym kierunku. W pierwszej chwili macie wrażenie, jakby chciała was zaatakować, ale gdy pada na ziemię, zdajecie sobie sprawę, że jest to ktoś, kto potrzebuje waszej pomocy albo jest już na to dla niego za późno.

W ten oto sposób do domu jednego z bohaterów trafia Alvin. Przygoda może być kontynuowana tylko pod warunkiem, że gracze się nim zaopiekują. Alvin przez cały czas jest nieprzytomny i zamarznięty prawie na śmierć. Mistrz Gry musi rozegrać tę scenę tak, aby wszyscy bohaterowie znajdowali się w tym samym pomieszczeniu, co Alvin, gdy zostaną wciągnięci do krainy snów. Kiedy to się stanie, MG może przeczytać poniższy tekst:

W pewnej chwili nieprzytomny człowiek zaczyna spazmatycznie łapać powietrze, jakby oddychanie sprawiało mu dużą trudność. Strugi potu pojawiają się na jego twarzy. Temperatura w pokoju gwałtownie spada. Z waszych ust wydobywają się kłęby pary. W jednej chwili ogień w kominku eksploduje jasnym światłem, aby w następnej stać się tylko migotliwym płomykiem. Cały dom zaczyna drżeć. Sprzęty spadają ze stołu i półek. Zrywacie się, aby chwycić za broń, jednak możecie co najwyżej podnieść wasze stopy na kilkanaście centymetrów w górę. Podłoga lepi się wam do nóg jak smoła. Na solidnej dotąd posadzce pojawiają się bąble, które zaczynają pękać. Zapadacie się powoli w czarną masę, która kiedyś była podłogą. Z waszych gardeł wydobywają się okrzyki przerażenia, które milkną, gdy zanurzacie się aż po czubki głów. Trafiacie do miejsca, w którym panują kompletne ciemności.

Co dzieje się z graczami podczas podróży do krainy snów?

Bohaterowie znaleźli się w miejscu, w którym nie da się określić stron świata, ani też w ogóle kierunków w przestrzeni, tzn. gdzie jest góra, a gdzie dół. Nie potrafią powiedzieć czy spadają, czy też się unoszą. Nie widzą siebie nawzajem, tracą też poczucie czasu. Mistrz Gry powinien przez jakiś czas trzymać ich w niepewności, a dopiero potem, gdy zaczną tracić wszelką nadzieję na ocalenie swych dusz, przejść do następnej sceny.

Mistrz Gry powinien teraz sprawdzić, jaki jest ekwipunek bohaterów. Będzie to bardzo istotne w dalszej części przygody.

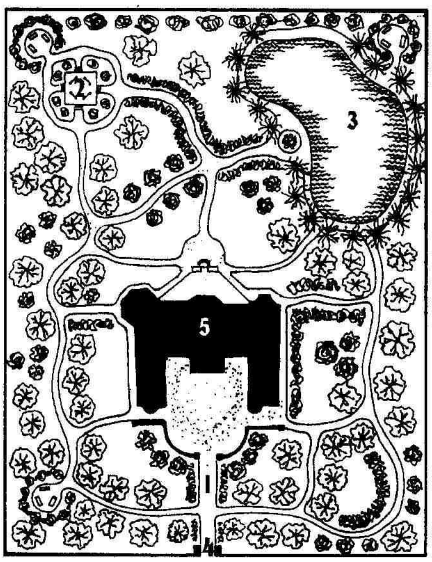
Powoli przestrzeń wokół was zaczyna nabierać kształtów. Leżycie skuleni, drżąc ze strachu. Niektórzy z was cicho szlochają. Kiedy się uspokajacie, zaczynacie przyglądać się waszemu otoczeniu. Znajdujecie się na szerokiej, parkowej alei, którą pokryta jest opadłymi z drzew liśćmi. Po jej obu stronach, co dziesięć metrów, stoją latarnie. Oświetlają aleję i okoliczne drzewa. Zwracacie uwagę na absolutną ciszę i martwotę, która was otacza. W pobliżu nie ma chyba żywej duszy.

Park

Drużyna przybywa do tego dziwnego miejsca nocą (w koszmarnym śnie, do którego się przeniosła nigdy nie świeci słońce). Zrządzeniem losu bohaterowie trafiają do parku, otaczającego dom, w którym urodził się Alvin. Tutaj rozpoczyna się ich wędrówka. Jedynie główna parkowa aleja jest oświetlona przez latarnie. Wszystkie pozostałe ścieżki kryją się w nieprzeniknionych ciemnościach. Podczas wędrówki przez park gracze przez cały czas mają wrażenie, że ktoś ich obserwuje (Mistrz Gry powinien umiejętnie wytworzyć poczucie zagrożenia). Jeżeli w którymś momencie zejdą z alejki, istnieje szansa 50%, że po 1k4 rundach zostaną zaatakowani przez Ducha Parku (jego współczynniki znajdują się na końcu przygody). Dzieje się tak za każdym razem, gdy opuszczają ścieżkę.

Cały park otoczony jest murem o wysokości 2,5 metra. Poza nim jest tylko ciemność. Jeśli któryś z graczy wyjdzie poza jego obszar, traci swojego bohatera, a więc nie może brać udziału w dalszej części przygody.

W parku znajduje się kilka miejsc, które gracze mogą zechcieć odwiedzić. Na rysunku zostały one zaznaczone numerami.



1. Tu drużyna się pojawia

Mistrz Gry powinien dać graczom trochę czasu, aby doszli do siebie. W momencie kiedy uzna, że są już gotowi na spotkanie z Alvinem, przeczytaj poniższy tekst:

W nikłym świetle latarni dostrzegacie malutką postać. Moglibyście przysiąc, że jeszcze przed chwilą w tym miejscu nie było nikogo poza wami. Zaczynacie mieć wątpliwości, czy wasze zmysły was nie oszukują. Tym kimś jest chłopiec, który nie może mieć więcej niż 8 lat, ubrany w szkarłatną kamizelkę, spodenki wyszywane złotą nicią i czarne, skórzane buciki.

Tym małym chłopcem jest Alvin, o czym gracze oczywiście nie wiedzą. Jeżeli będą próbowali porozumieć się z nim, nie odpowie na żadne pytanie. Jego twarz nie wyraża żadnych emocji. Oczy wpatrzone są gdzieś w dal. Sprawia takie wrażenie, jakby niczego nie widział, ani nie słyszał. Zachowuje się tak przez resztę przygody.

Od tego spotkania zależą losy przygody. Jeżeli gracze zabiją go, kończy się ona już w tym momencie, jeśli zaś pozostawią go samego, to jej zakończenie jest analogiczne. Bohaterowie muszą się nim zaopiekować. Nie mogą odstąpić go nawet na krok. Często będą musieli osłaniać go własnymi ciałami. Jego życie, to ich życie. Jeżeli Alvin zostanie choć raz zraniony – ginie (a wraz z nim cała drużyna).

2. Altanka

Otoczona drzewami mroczna alejka prowadzi do altanki. W tym miejscu babcia Alvina otruła wiele osób swą słynną herbatką. Jeżeli w jakimś momencie swej wędrówki bohaterowie zajdą aż tutaj, natkną się na duchy jej ofiar.

Mroczna alejka wychodzi na jasno oświetloną altankę. Światło jest tak intensywne, że w pierwszej chwili zatrzymujecie się oślepieni. Kiedy już wasz wzrok przyzwyczaja się, dostrzegacie grupę ludzi, siedzącą przy stoliku. To chyba niemożliwe, ale to właśnie oni są źródłem tego trupiego blasku. Siedzą sobie jak gdyby nigdy nic i popijają herbatę. Jednak nie wydają się być z tego zadowoleni. Z każdym łykiem na ich twarzach pojawia się coraz większe obrzydzenie. Po wypiciu herbaty każdy z nich pada na ziemię, rzucając się w niesamowitych konwulsjach. Po chwili podnoszą się, zasiadają do stolika i zaczynają znowu pić.

W tym momencie gracze powinni wykonać test na strach z ujemnym modyfikatorem -2 (1/2 sugestii w *Kryształach Czasu*). Ci, którym ten rzut się nie powiedzie, uciekają w losowo wybranych kierunkach (co oczywiście może na nich sprowadzić gniew Ducha Parku). Kiedy stracą z pola widzenia altankę, uspokajają się, ale za żadne skarby świata już tam nie wrócą. Ci, którym test powiódł się, znoszą widok tej niesamowitej sceny całkiem dobrze. Jednak lepiej by było, gdyby nie podchodzili bliżej. Jeżeli nie posłuchają głosu rozsądku i zbliżą się, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy tekst:

Gdy podchodzicie bliżej, postacie przy stoliku przestają popijać herbatę, tak jakby dopiero teraz zdały sobie sprawę z waszej obecności. W ich wyglądzie zachodzi błyskawiczna zmiana – skóra zaczyna się marszczyć i odpadać. W powietrzu unosi się słodkawy zapach gnijącego ciała. Błyskawicznie każdy z nich rzuca się w waszym kierunku wyciągając swe kościane ręce.

Przeciwników jest zawsze tylu, ilu bohaterów liczy drużyna. Żaden z duchów nie może zostać zraniony ani za pomocą czarów, ani przy pomocy broni, którą dysponują gracze. Nie można ich również odegnać (*turn undead*). Nie atakują Alvina. Najlepszym wyjściem jest ucieczka i tylko od graczy zależy, kiedy na to wpadną. Dopóki nie opuszczą tego miejsca, każdy z duchów raz w rundzie będzie przenikał przez ciało wybranej przez siebie ofiary. Kiedy to nastąpi, gracze powinni wykonać dwa rzuty. Pierwszy to rzut na strach z ujemnym modyfikatorem -4 (-20 w *Kryształach Czasu*), drugi – rzut na *Death Magic* z dodatnim modyfikatorem +4 (szok +20 w *Kryształach Czasu*). Jeżeli rzut na strach nie uda się, to dobrze – bohater ucieka, dzięki czemu ma szanse się uratować. Gorzej, gdy nie wyjdzie drugi rzut – przechodzący przez ciało bohatera duch pozostaje w nim na zawsze. Od tego czasu w osobowości bohatera zaczną zachodzić zmiany. Na początku będą one nieznaczne – mogą to być nowe przyzwyczajenia (np. palenie fajki, picie alkoholu). Później zmiany te stają się poważniejsze. Łagodni paladyni mogą stać się bezwzględnymi mordercami, odważni rycerze – tchórzami. Mniej więcej po roku bohater staje się kimś innym (dokładnie tym, kim był duch). Jeżeli w ciągu tego roku nie zostanie rzucony czar *Remove Curse* (*Zdjęcie klątwy* w *Kryształach Czasu*), zmiana ta jest nieodwracalna. Tylko od Mistrza Gry zależy, czy pozwoli on grać dalej taką postacią oraz to, w jaki sposób zmienią się jej współczynniki, klasa, charakter (sugerujemy, aby był to charakter neutralny zły, albo chaotyczny zły) itd.

3. Staw

Mroczna alejka prowadzi do zacisznego stawu, otoczonego płaczącymi wierzbami, których bezlistne gałęzie dotykają powierzchni wody. Wokół stawu wije się wąska, wydeptana ścieżka. Staw jest siedzibą ducha utopionej przez siostrę Alvina pokojówki.

Gdy gracze zbliżają się do tego miejsca, przeczytaj im poniższy tekst:

Krzyk przerażonego dziecka przerywa towarzyszącą wam od dłuższego czasu nienaturalną ciszę. Przed wami rozciąga się pokryty liliami wodnymi staw. Kilka metrów od jego brzegu woda kotłuje się, poruszana gwałtownymi ruchami ramion młodej dziewczyny. Na jej twarzy dostrzegacie zwierzęcy strach. Jakieś ręce owijają się wokół jej ciała, próbując wciągnąć ją w głębinę. Dziewczyna wyciąga w waszą stronę dłonie w błagalnym geście.

Sytuacja ta wymaga od graczy umiejętności szybkiego i logicznego myślenia. Jeśli będą na tyle głupi, aby pomóc dziewczynie, ta zrobi wszystko, by ich utopić. Nie mogą jej jednak zignorować, uprzednio nie upewniwszy się, kim jest naprawdę. Mogą tego dokonać przy pomocy odpowiednich czarów, takich jak *Detect Undead* (*Kryształy Czasu: Wykrycie martwiaków*) lub *Detect Evil* (*Kryształy Czasu: Wykrycie zachwiania równowagi*). Jeżeli zostanie zignorowana, Mistrz Gry ma pełne prawo wyciągnąć odpowiednie konsekwencje związane ze zmianą charakteru.

Dziewczyna

AD&D: Al. CE; INT 6; AC 7; MV 6 (pływanie 12); HD 5; Hp 30; THAC0 15; At. 1; Dmg. 1-10; SA wciąganie do wody; SD odporność na czary, jak u zombich; Si. S; ML 12; XP. 270

KC: ŻYW 300; SF 320; ZR 40; SZ 40; INT 12; MD 60; UM –; TR 151; SKUT 120 tn; OB 20 (łączna 40); WYP 0; Odporności 1, 2, 3-63, 4-53, 5-63, 6 -brak, 7-85, 8-85, 9-105, 10-105; Specjalne zdolności: patrz utopiec (8 POZ); PD 55

4. Brama

Główna aleja prowadzi do dwuskrzydłowej, metalowej, pięknie zdobionej bramy, za którą panuje nieprzenikniona ciemność. Jest to jedno z niewielu miejsc, w którym gracze mogą czuć się bezpiecznie (o ile Duch Parku nie podąża za nimi).

5. Dom

Dom jest kluczowym elementem tej przygody. Dlatego też poświęcamy mu osobny rozdział.

Dom

Z zewnątrz dom sprawia wrażenie zupełnie opuszczonego. Jego okna zakończone są łukami i zwieńczone trójkątnymi gzymsami z czołgankami i kwiatonami, takimi, jakie widuje się na baldachimach wmurowanych w ściany świątyń grobowców. Na narożach wznoszą się wieżyczki, pokryte łukowatymi panneaux. Okiennice na parterze są zamknięte. Na zewnątrz nie wydostaje się nawet promyk światła, który mógłby wskazywać na to, iż dom jest zamieszkany. Ściana frontowa pokryta jest martwą winoroślą. Gracze mają wrażenie, że odsłonięte okna pierwszego piętra są wpatrzonymi w nich oczodołami. Drzwi wejściowe nie są zamknięte. Większość pomieszczeń wewnątrz jest nieoświetlona.

Dom jest najważniejszym elementem tej przygody. Podzielony jest na dwie części: parter i pierwsze piętro. Jedyną drogą na pierwsze piętro są schody w pokoju nr 1. Aby dostać się na górę, trzeba zabić ojca i babkę Alvina (do tego czasu wszelkie próby kończą się fiaskiem).

Na pierwszym piętrze gracze znajdują ciotkę oraz siostrę Alvina. Podczas swej wędrówki odnajdują również dwie części drewnianego miecza, którym chłopiec bawił się w dzieciństwie. Jest to jedyna broń, która może zranić jego dziadka. Jedna z tych części znajduje się na łóżku w pokoju 23b, a druga wewnątrz siostry Alvina. Kiedy zostaną połączone, stają się jedną całością. Starzec (dziadek) pojawia się w momencie, gdy ginie ostatni członek rodziny (poza Alvinem). Aby wydostać się z tego koszmarnego snu, trzeba zabić dziadka przy pomocy drewnianego mieczyka, a potem podpalić dom, gdyż jest on częścią Starca. Jedyną przyjazną osobą będzie matka Alvina, która w kilku miejscach będzie starała się dać graczom wskazówki:

- sala balowa (nr 3) – Matka Alvina pojawi się w jednym z luster. Będzie wykonywać gwałtowne ruchy rękoma, jakby chcąc zwrócić na coś uwagę bohaterów. W pewnej chwili odwróci się, a na jej twarzy zagości grymas przerażenia, jakby zobaczyła, iż ktoś się zbliża. Wtedy też lustro eksploduje. Rozrzucone po całej sali okruchy ułożą się w słowa: „Starzec nadchodzi. Strzeżcie się.“ Ma to na celu przestraszenie graczy i zmuszenie ich do pośpiechu.
- biblioteka (nr 5) – Jeżeli któryś z graczy po zabiciu ojca Alvina spróbuje przejrzeć jedną z ksiąg, dostrzeże coś dziwnego. Strony we wszytkich księgach są puste, jednak w chwili otworzenia którejś z nich na gładkim papierze zaczyna czernieć powtarzający się napis: „Uważajcie na Alvina.“ Tekst jest niejasny i taki być powinien. Dzięki temu gracze nie będą pewni czy mają pilnować Alvina, czy też mają się go obawiać.
- pokój matki (nr 25) – Jest to jedyne miejsce, w którym bohaterowie mogą pokonać starca. Jeżeli spróbują dokonać tego gdzieś poza nim, nawet mając drewniany miecz – zginą (aby uzmysłowić to graczom, matka przemawia poprzez Alvina: „Kiedy pośród nocy nadejdzie ten, którego zwą Starcem, przybądźcie tu, aby stawić mu czoło.“) Po tym, gdy udaje się im go „zabić“ na ścianie krwawymi literami pojawia się napis: „Niech ogień prowadzi was ku światłości.“ Ma to skłonić ich do podpalenia domu i ucieczki przez emanujący światłem witraż.

Poniżej opisaliśmy tylko te pokoje, które mają istotny wpływ na przebieg przygody.

Opis pozostałych, mniej ważnych, pozostawiamy Mistrzowi Gry.

Parter

1. Hall

W tym pomieszczeniu znajduje się troje drzwi oraz kręcone schody, prowadzące na pierwsze piętro. Jedynym sposobem dostania się na górę jest zabicie ojca oraz babki Alvina. Jeżeli któryś z graczy spróbuje wejść po schodach, okaże się, że jest to niemożliwe. Od Mistrza Gry zależy w jaki sposób przedstawi to swoim graczom.

Kiedy drużyna pojawia się po raz pierwszy w tym pomieszczeniu, w pewnej daje się słyszeć dochodzący z góry dziwny odgłos. Przypomina on stukot laski o kamienną podłogę, z tą jednak różnicą, że o wiele bardziej intensywny i lasek musiałoby być kilka. Odgłos zaczyna dobiegać ze schodów i zbliżać się w stronę drużyny. Mistrz Gry powinien opisać tę scenę w taki sposób, aby gracze nie byli pewni co zdarzy się za moment. Poniższy tekst opisuje, co się zdarzy, jeśli bohaterowie pozostaną w tym pomieszczeniu:

> *Pierwszą rzeczą, którą dostrzegacie są dwa czerwone punkciki, pojawiające się w ciemnościach. Gdy dostają się one w zasięg światła, widzicie że jest to pies, a raczej to, co z niego pozostało. Białe kości sterczą spod skrawków wysuszonej skóry. Dookoła roznosi się zapach śmierci. Widząc was, pies zatrzymuje się. Po chwili wahania rusza w stronę chłopca miarowo poruszając kościanym ogonem. Przez moment na twarzy dziecka pojawia się wyraz radości, aby po chwili znów przemienić się w maskę obojętności.*

Pies łasi się i ociera o nogi Alvina. Jeżeli gracze nie zabiją go, stanie się ich nieodłącznym towarzyszem gotowym oddać swe „życie" za Alvina.

Pies

AD&D: Al. N; INT 1; AC 8; MV 6; HD 2+2; Hp 15; THAC0 19; At. 1; Dmg. 1-4; SA brak; SD jak szkielet; Si. M; ML 20; XP. 175

KC: ŻYW 240; SF 240; ZR 80; SZ 80; INT 20; MD 30; UM –; TR 152; SKUT 120 kł; OB 10 (łączna 40) WYP 0; Specjalne zdolności: patrz kościotrup miękkogłowy (8 POZ); Odp.: 1, 2, 6 -brak, 3-52, 4-42, 5-52, 7-67, 8-67, 9-87, 10-87; PD 57

3. Sala balowa

Jest to chyba największe pomieszczenie znajdujące się w domu. Jedynymi sprzętami są tutaj trzy drewniane stoliki oraz kilka misternie wykonanych krzeseł. Na południowej ścianie pokoju wiszą dwa olbrzymie lustra. Tutaj najprawdopodobniej bohaterowie spotkają matkę Alvina (patrz powyżej).

Kiedy bohaterowie wchodzą do środka, rozlegają się dźwięki muzyki. Mistrz Gry powinien bez wiedzy graczy wykonać za nich w tajemnicy rzuty obronne na magię z modyfikatorami wynikającymi z wysokiej Mądrości, zaś w wypadku elfów i półelfów także rzut obronny na magic resistance przeciw charms (w przypadku *Kryształów Czasu* rzut obronny na uroki – odp. nr 2). Ci bohaterowie, którzy się nie obronią zaczynają tańczyć. Zachowują się tak, jakby trzymały kogoś w ramionach, jakby z kimś rozmawiały. Jednak ci, którzy się obronili, nikogo nie widzą. Istnieje kilka sposobów na przerwanie tego tańca:

- w *AD&D* rzucenie czarów *Dispel Magic, Silence 15' Radius, Hold Person, Sleep* itp.
- w *Kryształach Czasu* rzucenie czarów *Wyciszenie dźwięku, Porażenie* itp.

Im dłużej trwa taniec, tym bardziej realni stają się partnerzy tańczących bohaterów, a oni sami coraz mniej. W każdej rundzie trwania tańca gracze wykonują rzuty obronne na *Death Magic* z modyfikatorem dodatnim +4 (w *Kryształach Czasu* specjalne +20). Jeśli rzut będzie nieudany, to bohater traci poziom doświadczenia (w *Kryształach Czasu* traci 25 punktów Energii Życiowej). W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje. Jeżeli któryś z bohaterów zostanie w ten sposób sprowadzony do zerowego poziomu (0 punktów Energii Życiowej) – znika, a jej partner staje się żywą istotą. Od Mistrza Gry zależy, jakie będą umiejętności tych stworzeń i jak będą się zachowywały.

5. Biblioteka

Przez większą część swego życia dziadek Alvina kolekcjonował książki. Większość z nich związana była z jego zainteresowaniami, są to więc przede wszystkim dzieła dotyczące chorób ciała i umysłu. Książki te pochodzą z różnych okresów. Wskazuje na to rodzaj użytego materiału oraz sposób, w jaki są oprawione. Mimo że większość z nich to książki drukowane na papierze, to wcale rzadkością nie są pergaminowe kodeksy oprawione w skórę, czy też w srebro wysadzane drogimi kamieniami. W bibliotece tej znajduje się około 30 000 tomów.

Kiedy tylko gracze wejdą do tego pomieszczenia, przeczytaj im poniższy tekst:

> *Wysokie regały stojące pod każdą ze ścian wypełnione są rzędami książek różnej wielkości. Widok tak wielkiej kolekcji zgromadzonej w jednym miejscu zapiera wam dech w piersiach. Musi chyba być warta majątek. Kiedy jednak lepiej przyglądacie się całemu pokojowi, pośród cieni z trudem tylko rozpraszanych przez słabe światło świec dostrzegacie coś, co przez chwilę powoduje, że wasze serca biją jak oszalałe. Za dużym, gustownie wykonanym biurkiem, siedzi wysoki mężczyzna w średnim wieku, który wygląda, jak gdyby pogrążony był we śnie. Jednakże długi sztylet sterczący z jego piersi nie pozostawia cienia wątpliwości. Mężczyzna nie żyje, a wyraz dzikiego przerażenia na jego twarzy wskazuje na to, że musiał zginąć straszną śmiercią.*

Tym mężczyzną jest ojciec Alvina, który zginął na kilka godzin przed pożarem domu. W takim stanie chłopiec widział go po raz ostatni. Dlatego też w jego sennym koszmarze scena ta pojawia się po raz kolejny. Tym razem jednak ojciec nie jest martwy, choć nie jest też w pełni żywy. W momencie gdy któryś z bohaterów podchodzi do niego, przeczytaj tekst z końca tego podrozdziału.

W tym momencie gracze powinni przeprowadzić test na strach (modyfikator +2 w *AD&D*, w *Kryształach Czasu* +20).

Ojciec za wszelką cenę będzie się starał zabić Alvina, a przy okazji wszystkich, którzy będą usiłowali mu w tym przeszkodzić. Jego współczynniki znajdują się na końcu przygody.

> *Oczy martwego mężczyzny otwierają się. Na wykrzywionej w szaleńczym grymasie twarzy pojawia się uśmiech. Wstaje wyciągając rękę na powitanie, jak gdyby nic nadzwyczajnego się nie wydarzyło. Widząc dziwny wyraz na waszych twarzach przez chwilę zachowuje się tak, jakby się nad czymś zastanawiał, po czym wyciąga ze swej piersi sztylet, mówiąc: „Nie martwcie się. To tylko drobne skaleczenie. Do wesela się zagoi.". Widząc jakie wrażenie to na was wywiera, uśmiecha się jeszcze szerzej i dodaje, patrząc na chłopca: „Chodź do tatusia, syneczku. Najwyższa pora spać. Chodź. Tatuś ukołysze cię do snu.". Mówiąc to powoli idzie w jego stronę.*

6. Galeria

Pokój ten sprawia imponujące wrażenie. Na wschodniej ścianie wiszą portrety dawno już nieżyjących członków rodziny Alvina. Na zachodniej ścianie zawieszone są przeróżne bronie: miecze, topory, halabardy itp. Pod północną ścianą, po obu stronach drzwi, stoją cztery zbroje opierające swe dłonie na długich halabardach.

Jeżeli któryś z graczy zbliży się do jednego z obrazów na odległość mniejszą niż zasięg wyciągniętych ramion, postać z portretu zaatakuje go. Trafienie jest równoznaczne pochwyceniu ofiary za szyję. Jedynymi sposobami wydostania się z tego morderczego uchwytu jest wykonanie rzutu na bend bars (rozrywanie) lub zniszczenie obrazu (*KC*: na 1/10 SF).

Obraz

AD&D: Al. brak; INT 0; AC 10; MV 0; HD 4; Hp 15; THAC0 15; At. 2; Dmg. 1k4/1k4; SA patrz powyżej; SD odporność na czary działające na umysł; Si. S; ML 20; XP. 175

KC: Można go zniszczyć tylko poprzez zadanie 60 uszkodzeń. SF 200; TR 155; SKUT 60 ob; OB ramion 10 (łączna 20); WYP 0. Specjalne zdolności: jeśli atak trafi postać jest duszona – patrz odpowiednia zdolność martwiaka. Odporności 1-6 - brak; 7, 9, 10 - 60, 8-35; PD 25

8. Salonik

Jest to jedno z niewielu jasno oświetlonych pomieszczeń i wyglądających tak przytulnie. Przeczytaj co następuje, jeżeli gracze zdecydują się wejść do środka:

> *Siwowłosa staruszka siedzi robiąc na drutach w bujanym fotelu tuż przy kominku, w którym płonie wesoło ogień. Wygląda tak, jakby chciała przegnać ze swych starych kości wszechobecne zimno. Obok niej stoi niewielki stolik, a na nim filiżanki i dzbanek. W powietrzu unosi się przyjemny aromat herbaty. Na wasz widok staruszka uśmiecha się dobrodusznie mówiąc: „Usiądźcie syneczkowie. Mam dobrą, gorącą herbatę. Czy napijecie się ze mną?"*

Jeżeli gracze przystaną na propozycję babci Alvina, spotyka ich przykra niespodzianka. Herbata w dzbanku jest zatruta. Nieudany rzut obronny na truciznę oznacza powolną i bolesną śmierć (1k4 godziny agonii). Babcia nie zaatakuje graczy, chyba że sama zostanie zaatakowana.

Nie mówi zbyt wiele, a już na pewno nic, co mogłoby pomóc drużynie. Bardzo często używa takich zwrotów, jak: „kochaneczku, kiedy byłam młoda". Gdy okazuje się, że gracze nie mają ochoty napić się herbaty, zasypia nie dając się im w żaden sposób obudzić.

Po pewnym czasie drużyna wpadnie na to, że jedynym sposobem dostania się na pierwsze piętro, jest jej zabicie. Współczynniki babci znajdują się na końcu przygody.

Pierwsze piętro

Jeśli graczom uda się pokonać ojca i babkę Alvina, mogą dostać się na pierwsze piętro, na którym czekają ich kolejne niebezpieczeństwa i nowe niespodzianki.

19. Podest

Jest to miejsce całkowicie odmienne od tych, które gracze mieli dotychczas okazję zbadać. Pierwszą zauważalną różnicą jest ciepło emanujące od znajdującego się na suficie witraża (zaznaczonego na planie przerywaną linią). Kiedy bohaterowie tu przybywają, na twarzy chłopca pojawia się uśmiech. Z dziecięcym zachwytem wpatruje się w postać przedstawioną na witrażu, wysokiego, siwobrodego starca o łagodnym spojrzeniu. Gracze jakby przez skórę wyczuwają, że jest to dobre miejsce. Kiedy Alvin był małym chłopcem, często odwiedzał hol stając w wielokolorowych promieniach i godzinami wpatrywał się w witraż myśląc, że postać na nim przedstawia dobrego boga, który pomoże jemu i jego mamie. Wskazówka „Niech ogień prowadzi was ku światłości." dotyczy właśnie tego miejsca, gdyż po pokonaniu starca witraż zacznie świecić nieziemskim światłem. Wtedy też, o ile gracze na to wpadną, powinni przezeń przejść i w ten sposób uciec z koszmaru Alvina.

23. Czarny apartament

Apartament ten należy do Starca, lecz teraz nikogo tam nie ma.

W pokoju 23a nic nie wygląda tak, jak powinno. Niektóre ze sprzętów znajdujących się tutaj stoją na suficie, inne na ścianach i, o dziwo, chociaż nie są do nich przymocowane, nie opadają. W pokoju 23b znajduje się tylko olbrzymie, unoszące się w powietrzu pomiędzy podłogą a sufitem łóżko z baldachimem. Jedynym źródłem światła w tym pomieszczeniu jest coś, co leży na łóżku (jest to jedna z dwóch części drewnianego mieczyka, potrzebnego do pokonania Starca). Aby sięgnąć po to „coś", trzeba wspiąć się na łóżko (w pomieszczeniu tym nie działają żadne czary, zdolności ani przedmioty, które pozwalają latać lub unosić się w powietrzu). Jeżeli któryś z bohaterów spróbuje tego dokonać, baldachim opadnie, przygważdżając go do ostrych jak miecze sprężyn, które w tym samym momencie przebijają się przez skórzane obicie (2k4 sprężyny wbijają się w ciało ofiary. Każda z nich zadaje co rundę 1k6 ran, a w *Kryształach Czasu* 1k100 +100 ran minus wyparowania.). Bohater powinien wtedy wykonać test na Zręczność z ujemnym modyfikatorem -5 lub -2, jeżeli zaznaczył przedtem, że porusza się wyjątkowo szybko i uważnie (w *Kryształach Czasu* na 1/2 Zręczności lub na -20). Jeśli wynik testu będzie pozytywny, bohaterowi udaje się zdjąć kawałek mieczyka, unikając przy tym opadającego baldachimu. Jeśli nie zdoła uciec, najprawdopodobniej skończy się to jego śmiercią. Jedyną szansą na uratowanie uwięzionego bohatera jest zniszczenie łóżka. Aby tego dokonać, trzeba zadać mu 120 uszkodzeń, trafiając do AC 6 (w *KC* 240 uszkodzeń, TR na +50, wyparowania 100).

24. Czerwony apartament

Drzwi prowadzące do tego apartamentu są otwarte. Wejść można jedynie do komnaty 24a. Drzwi do drugiego pomieszczenia – 24b – są zamknięte. Jeżeli gracze wejdą przez otwarte drzwi, przeczytaj im poniższy tekst:

Ściany tego pokoju są krwistoczerwone. Tuż przed wami stoi wielkie łoże z baldachimem. Pościel jest bezładnie rozrzucona. W wężowych splotach prześcieradła leży naga kobieta. Na pierwszy rzut oka wygląda tak, jakby miała co najmniej 60 lat i 80 kilo nadwagi. Na wasz widok na jej twarzy pojawia się zachęcający uśmiech, a z gardła wydobywają się słowa: „Może tak któryś z was, chłopcy, chciałby się ze mną zabawić?"

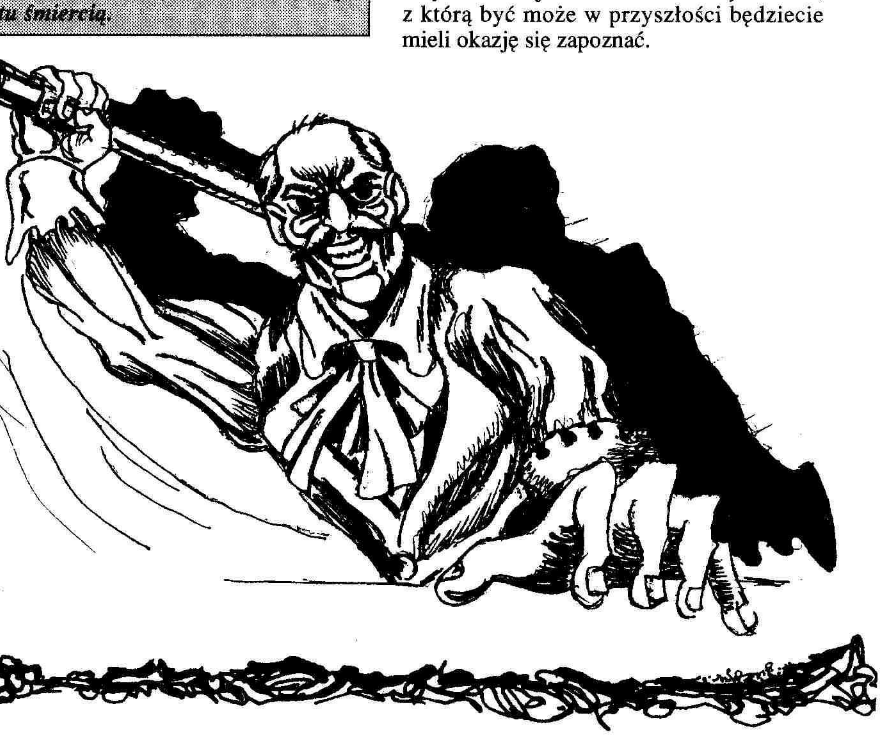
W tym momencie gracze powinni wykonać rzuty obronne na magię, gdyż jej słowa działają jak bardzo silny *Charm Person*; w *KC* rzut na *uroki* – odporność nr 2.

Pozostałe drzwi są zamknięte i nie da się ich w żaden sposób otworzyć.

25. Błękitny apartament

Jedynym pomieszczeniem, do którego gracze mogą wejść jest pokój oznaczony symbolem 25a. Była to sypialnia mamy Alvina. Pod zachodnią ścianą stoi szerokie łoże z baldachimem. Poza nim jedynymi sprzętami tutaj są dwa krzesła i stolik.

Ktoś leży na wielkim łożu pod północną ścianą. Kiedy podchodzicie, aby zobaczyć kto to jest, widzicie piękną kobietę pogrążoną we śnie. Wyczuwacie emanującą od niej miłość, dobro, ciepło i spokój. Po raz pierwszy odkąd znaleźliście się w tym przeklętym miejscu, nie czujecie zmęczenia ani strachu. W waszych sercach pojawia się nadzieja, na to że jeszcze nie wszystko stracone, lecz gaśnie niczym zdmuchnięty płomień świecy, kiedy dostrzegacie, że to co wzięliście za sen, jest po prostu śmiercią.



Rafał Kucharski

Mimo, że matka jest martwa, jej duch jest ciągle obecny w tym pokoju. Przez całą przygodę dawała wskazówki graczom, aby mogli przeżyć i uratować Alvina. Jej moc jest tak wielka, że po zaledwie kilkuminutowym tutaj pobycie każdy z bohaterów rzucających czary jest w stanie ponownie rzucić każde zaklęcie, które wykorzystał w trakcie przygody. Może jednak tego dokonać tylko raz.

26. Pokój siostry

Zbliżając się do drzwi tego pokoju, już z pewnej odległości bohaterowie słyszą dobiegający ze środka dziecięcy śpiew. Jeżeli otwierają drzwi, przeczytaj co następuje:

Na środku pokoju otoczona mnóstwem zabawek siedzi mała dziewczynka. Jest tylko trochę większa od chłopca, który wam towarzyszy. W jednej z rąk trzyma porcelanową lalkę ubraną w przepiękną suknię, a w drugiej grzebień, którym czesze jej jedwabiste włosy. Jak gdyby nigdy nic odwraca się w waszą stronę mówiąc: „Mówiłam ci, Alvin, żebyś nie bawił się moimi zabawkami. Nadszedł czas na karę." Wypowiadając te słowa wstaje, jednocześnie rzucając lalką w waszą stronę.

Karolina nie spocznie, dopóki nie zabije Alvina i wszystkich, którzy usiłują jej w tym przeszkodzić. W momencie, kiedy siostra zostanie pokonana, z jej wnętrza wypada druga część drewnianego mieczyka. Wystarczy obie części połączyć ze sobą, aby stały się jedną całością. Teraz gracze mają już wszystko, aby pokonać starca.

28. Pokój Alvina

Ten pokój, tak jak i pokój 26, na pierwszy rzut oka sprawia takie wrażenie, jakby należał do dziecka. Łóżko, które się tutaj znajduje jest o wiele mniejsze. Dookoła też wala się dużo zabawek. Jednak w przeciwieństwie do tych z pokoju 26, nie są to lalki, tylko ołowiani żołnierze, koń na biegunach, miś z bębenkiem itp. Pod wschodnią ścianą stoi szafa, w której Alvin często się chował. Nie odgrywa ona wielkiej roli w tej przygodzie (nie można jej w żaden sposób otworzyć), warto jednak zwrócić na nią uwagę drużyny, bowiem jest ona ważnym elementem przygody zatytułowanej *Dom II: Urodziny Alvina*, z którą być może w przyszłości będziecie mieli okazję się zapoznać.

Przybycie Starca

W momencie, w którym ostatni z członków rodziny zostaje zabity nadchodzi Starzec. Jego przybycie jest kulminacyjną częścią przygody. Od tego spotkania zależy, czy gracze uciekną ze snu Alvina, czy też pozostaną tu na zawsze. Tylko pokonanie go otworzy drogę przez witraż (wystarczy, że bohaterowie staną w smudze kolorowego światła padającego z niego). Pamiętaj: jedyną bronią, którą można zranić Starca jest drewniany mieczyk Alvina (dla potrzeb gry należy go traktować jak miecz krótki, ze wszystkimi związanymi z tym konsekwencjami), a można tego dokonać tylko w pokoju matki.

Gdy ciotka lub siostra zostaną zabite:

- wejściowe drzwi do domu roztrzaskują się na kawałki (gracze słyszą przerażający huk, który temu towarzyszy);
- tuż po strzaskaniu drzwi na dole rozlegają się kroki Starca;
- temperatura w domu gwałtownie spada.

Ma to dać do zrozumienia graczom, że przybył ten, którego zwą Starcem i że jak najszybciej powinni znaleźć się w pokoju matki (mają na to 4 rundy). Tylko tam, wspierani przez moc ducha matki Alvina mają szansę go pokonać. W momencie gdy staną do walki, drewniany mieczyk zacznie się rozgrzewać i jarzyć błękitnym światłem. Gracze poczują emanującą od niego moc. Powinni wtedy zrozumieć, że muszą go użyć.

Starzec jest tak pewny swej mocy, że bez wahania wkroczy do pokoju matki i będzie tam walczył, aż do „śmierci".

Współczynniki Starca znajdziesz na końcu przygody.

Zakończenie przygody

Po zabiciu Starca, podpaleniu domu i przejściu przez witraż bohaterowie budzą się w miejscu, w którym rozpoczęła się cała przygoda. Alvin jest przytomny. Może mówić, choć z trudem. Jeżeli gracze będą pytali go o to co się wydarzyło, odpowie na ich pytania (skorzystaj z historii Alvina zamieszczonej na początku przygody). To, jak postąpią, zależy tylko od nich. Nawet jeżeli zaopiekują się nim, po jakimś czasie odejdzie, nie chcąc ich narażać ponownie.

Wszystko, co bohaterowie zabrali z domu pozostaje tam, gdyż jest częścią krainy snów, a nie materialnego świata.

Poza doświadczeniem za pokonanych przeciwników, pomysły, rzucanie czarów itp. przydziel graczom od 3000 do 5000 punktów doświadczenia (w *KC* od 100 do 300).

Bohaterowie niezależni

Duch Parku

Kiedy Alvin był małym chłopcem, ojciec często zabierał go w nocy do parku i pozostawiał samego w ciemności. W jego wyobraźni powstał wtedy dziwny stwór, którego nazwał Duchem Parku. Teraz, w jego śnie, stwór ten został powołany do życia.

Duch Parku wygląda jak skrzyżowanie człowieka z drzewem. Z jego ciała wyrastają ostre sęki. Kiedy zostaje zraniony, płyn wypływający z jego ciała przypomina żywicę, a nie krew.

AD&D: Al. CE; INT 10; AC 2; MV 12; HD 8; Hp 64; THAC0 13; At. 2; Dmg. 2k4/2k4; SA jeżeli trafi obiema rękoma to chwyta, nabijając ofiarę na sęki wyrastające z jego ciała, zadając w każdej rundzie 3k4 rany; SD brak; Si. M; ML 20; XP. 975

KC: ŻYW 960; SF 420; ZR 40; SZ 50; INT 45; MD 150; UM –; 2 ataki; TR 186; SKUT 240 ob; OB łap 40, OB skóry 40 (łączna 80); WYP 160. Specjalne zdolności: obrażenia kłute i obuchowe zadają tylko połowę swej skuteczności (patrz odpowiednie zdolności martwiacze), w momencie uderzenia 2 łapami postać narażona jest na dodatkowy atak (146 TR, obrona bez ZR, obrażenia 150 kł). Odporności 1-2 i 6-brak, 3-82, 4-92, 5-82, 7-163, 8-143, 9-163, 10-173; PD 175. To nie jest martwiak.

Starzec

Na długo zanim Alvin przyszedł na świat, Maurycy Dipoint był znanym psychiatrą. Od kolegów po fachu różniło go to, że był równie szalony, jak jego pacjenci. Dziwne rzeczy działy się w domu dla obłąkanych, który prowadził. Wielu z jego podopiecznych zniknęło w niewyjaśnionych okolicznościach. Inni stawali się jeszcze bardziej szaleni. Pewnego dnia Maurycy Dipoint zniknął.

Nietrudno się domyślić, że Maurycy Dipoint to Starzec. W okresie, z którego pamięta go Alvin, był postawnym kulejącym mężczyzną z lekko siwiejącymi na skroniach włosami.

AD&D: Al. CE; INT 18; AC 10; MV 9; HD 8; Hp 54; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k6 (laska); SA za każdym razem, kiedy jego laska trafi w kogoś, osoba ta powinna wykonać rzut obronny na różdżki (*vs. wands*) lub zostanie na nią rzucony czar *Hold Person* na 15 rund; SD można go zranić tylko drewnianym mieczykiem Alvina; żadne czary, również te, które nie zadają ran nie działają na niego; Si. M; ML 18; XP. 2000

KC: ŻYW 600; SF 160; ZR 30; SZ 40; INT 140; MD 95; UM –; TR 159; SKUT 165 ob; OB 40 (łączna 40); WYP 0. Specjalne zdolności: nie działa na niego magia, tylko do zranienia przez drewniany mieczyk. PD 250.

Babcia

W rodzinie Dipointów związki zawierane pomiędzy bliskimi krewnymi nie należały do rzadkości. Jest to z pewnością jedna z przyczyn, tłumacząca liczne choroby umysłowe wśród członków jej rodziny.

Waleria Dipoint była starszą siostrą Maurycego i zarazem jego żoną. Z ich bluźnierczego związku narodził się Ksawery Dipoint (ojciec) i Alicja Dipoint (ciotka). Jedyną rzeczą, jaka przynosiła ukojenie w szaleństwie Walerii, było delektowanie się straszliwym bólem, który zadawała trując swoje ofiary.

AD&D: Al. CN; INT 10; AC 10; MV 6; HD 6; Hp 28; THAC0 15; At. 2; Dmg. 1k3/1k3 (druty); SA trucizna w herbacie; SD całkowita odporność na trucizny; Si. M; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 280; SF 120; ZR 20; SZ 30; INT 120; MD 75; CH 60; UM –; 3 ataki każdą ręką (igły); TR 144; SKUT 75 kł; OB 10 (łączna 30); zdolności spec. jak zombie 8 POZ; odporności: 1-2, 6 - brak, 3-72, 4-62; 5-72; 7-60; 8-60; 9-80;10-80; PD 39.

Ciotka

Alicja Dipoint mogłaby się wydawać na tle swojej rodziny niemal normalną osobą. Jej jedyną obsesją byli mężczyźni. Wiek nie stanowił dla niej żadnej różnicy. Każdej nocy miała innego kochanka. Często był nim Ksawery lub Maurycy.

AD&D: Al. CN; INT 13; AC 10; MV 9; HD 6; Hp 39; THAC0 15; At. 1; Dmg. 2k6 (pięść); SA *charm person*; SD w momencie, w którym jej żywotność spada do 0, jej ciało pęka rozpadając się na drobne kawałki; gaz, który wydobywa się z wnętrza działa podobnie do czaru *Stinking Cloud*; wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu śmierdzącej chmury do końca przygody mają -1 do trafienia, zadawanych ran, rzutów obronnych itp.; Si. M; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 360; SF 140; ZR 60; SZ 40; INT 14; MD 50; UM 80; TR 130; SKUT 95 ob, OB 20 (łączna 30); WYP 0. Specjalne zdolności: czar *Urok* (bez PM) oraz patrz zdechlak (8 POZ). Odporności 1, 2, 6 - brak, 3-69, 4-59, 5-69, 7-65, 8-65, 9-85, 10-85; PD 46.

Siostra

Karolina Dipoint już jako małe dziecko lubiła znęcać się nad innymi. Na początku były to zwierzęta: ptaki, koty i psy. Później służba (jedna z młodych służących została przez nią utopiona w stawie) i oczywiście Alvin.

AD&D: Al. NE; INT 16; AC 6; MV 6; HD 5, 4, 3, 2; Hp 30, 25, 20, 15; THAC0 15, 17, 17, 19; At. 1; Dmg. 1+specjalny (grzebień); SA trafienie grzebieniem jest analogiczne do działania czaru *Symbol (Pain)*; SD za każdym razem, kiedy jej Hp spadnie do 0, rozpada się na kawałki jakby była zrobiona z porcelany; z jej wnętrza wychodzi następna Karolina, tylko że mniejsza i słabsza – i tak może się zdarzyć trzy razy; kiedy zostaje zabita po raz ostatni, z jej wnętrza wypada druga część mieczyka Alvina; jej żywotność i trafienie w każdej tych postaci podane jest powyżej; Si. S; ML 16; XP. 975

KC: ŻYW 360/280/200/120; SF 60; ZR 90; SZ 50; INT 45; MD 65; UM –; TR 115; SKUT 65 tn; OB 10 (łączna 50); WYP 0. Specjalne zdolności: magiczny grzebień – każde nim TR wywołuje zmęczenie (patrz analogiczna zdolność zmrocza). Odporności 1, 2, 6 - brak, 3-63, 4-53, 5-63, 7-46, 8-46, 9-66, 10-66; Po każdym zabiciu odporności psychiczne spadają o 4 pkt, zaś fizyczne o 8; PD 20.

Ojciec

Ksawery Dipoint był wykształconym, młodym, dobrze zapowiadającym się chirurgiem. Podczas jednej ze swych podróży poznał Dominikę Chavez, którą poślubił. Ich małżeństwo nie było udane. Bardzo szybko okazało się, jakim człowiekiem jest Ksawery. Do jego ulubionych rozrywek należało znęcanie się nad Dominiką. Doprowadziło to do jej przedwczesnej śmierci. Kiedy odeszła, całą swą nienawiść skupił na Alvinie.

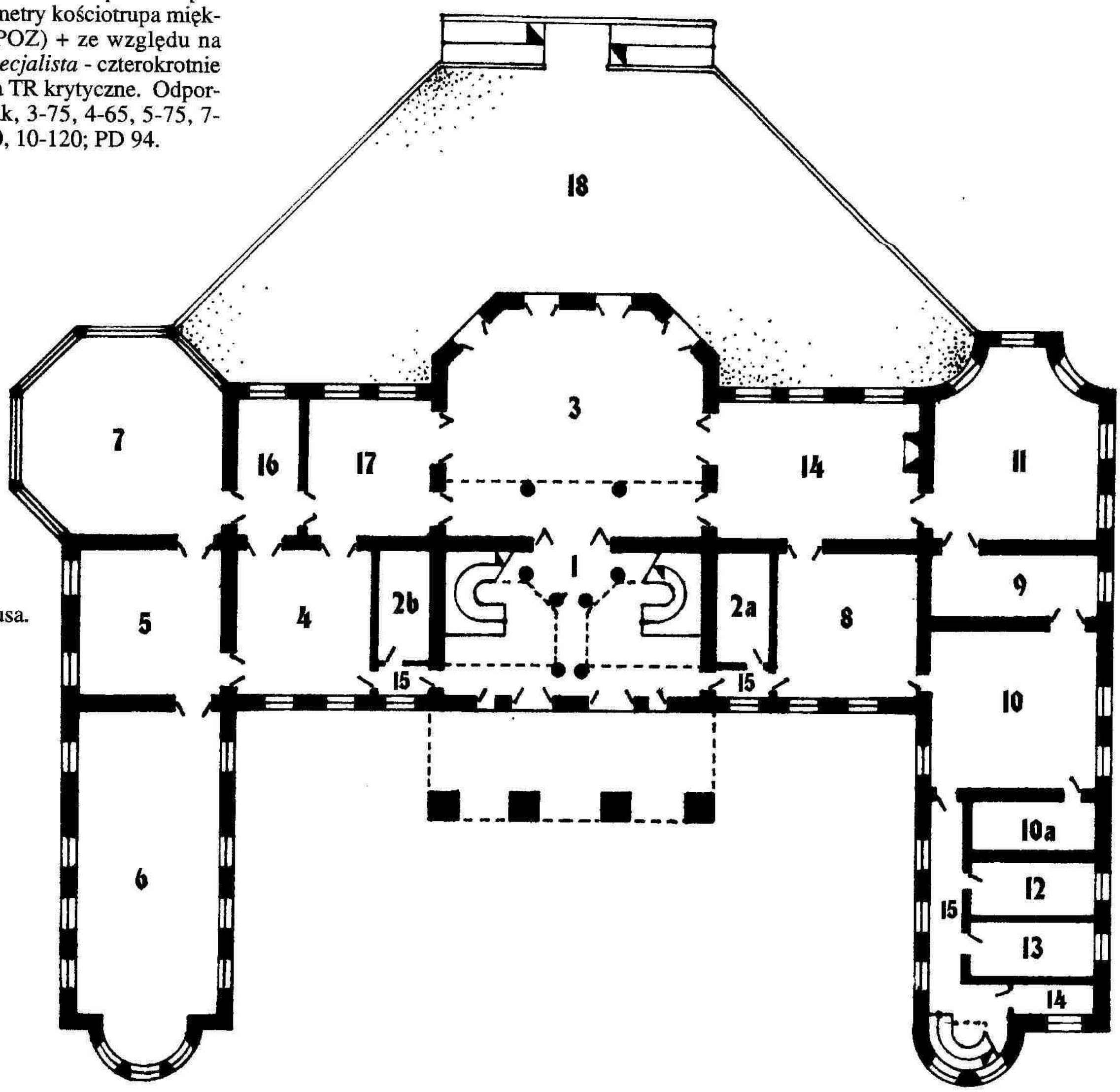
AD&D: Al. CE; INT 17; AC 8; MV 12; HD 8; Hp 50; THAC0 13; At. 1; Dmg. 1k4 (sztylet); SA Ksawery bardzo dobrze zna się na anatomii, więc przy każdym trafieniu jest 2% na zadany pkt obrażeń, że ofiara zostanie zabita; SD brak; Si. M; ML 18; XP. 975

KC: ŻYW 360; SF 360; ZR 85; SZ 80; INT 85; MD 165; UM 120; 4 ataki sztyletem; TR 120; SKUT 150 kł; OB 10 (łączna 20); WYP 0.

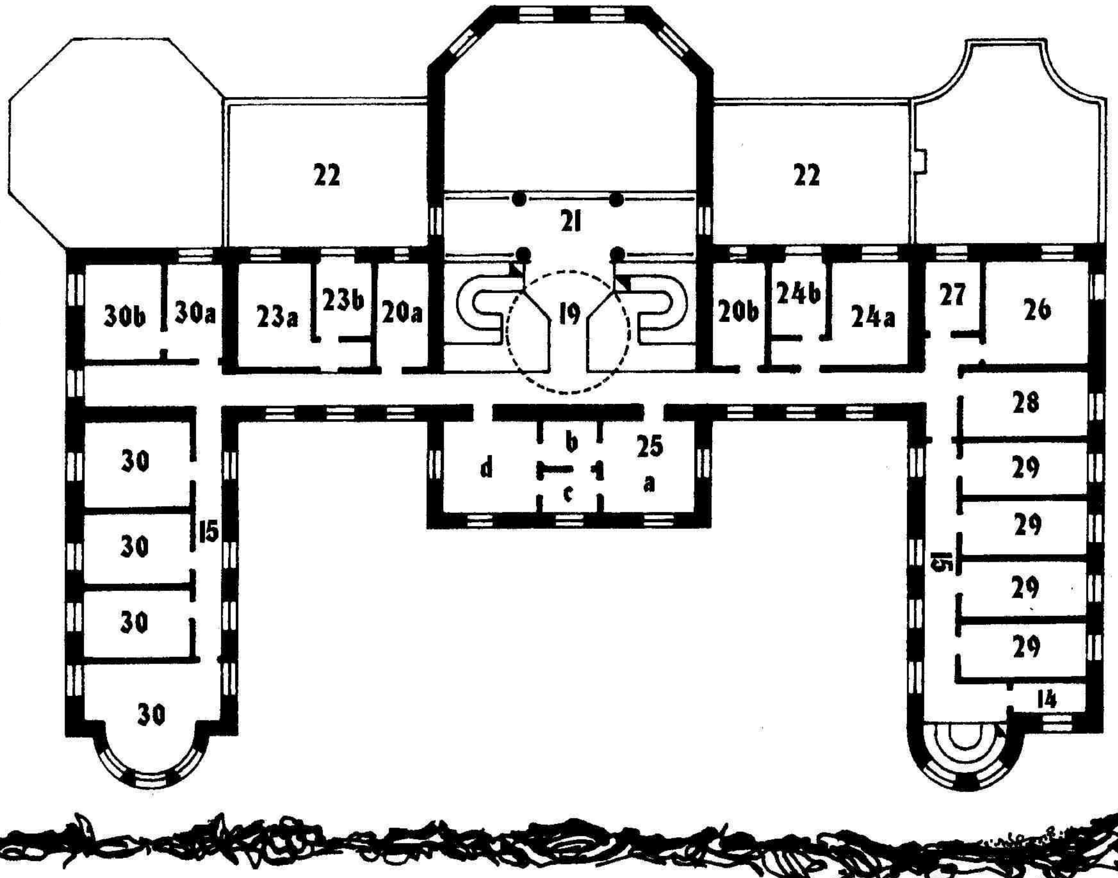
Specjalne zdolności: patrz odpowiednie parametry kościotrupa miękkogłowego (8 POZ) + ze względu na zawód *chirurg-specjalista* - czterokrotnie większa szansa na TR krytyczne. Odporności 1, 2, 6 -brak, 3-75, 4-65, 5-75, 7-100, 8-100, 9-120, 10-120; PD 94.

Legenda Mapy

Parter
1. Hall.
2 a, b. Toalety.
3. Sala balowa.
4. Palarnia.
5. Biblioteka.
6. Galeria.
7. Oranżeria.
8. Salonik.
9. Kredens.
10. Kuchnia.
10a. Spiżarnia.
11. Jadalnia
12. Pokój kucharki.
13. Pokój majordomusa.
14. Pokój schowek.
15. Korytarz.
16. Pokój dla pań.
17. Pokój muzyczny.
18. Taras.



Pierwsze piętro
19. Podest.
20 a, b. Toalety.
21. Balkon dla orkiestry w sali balowej.
22. Taras.
23 a, b. Czarny apartament.
24 a, b. Czerwony apartament.
25 a, b, c, d. Błękitny apartament.
26. Pokój siostry.
27. Pokój niani.
28. Pokój Alvina.
29. Pokoje służby.
30. Pokoje gościnne.



Artur Marciniak

DUCH

Poniższa przygoda, oparta na *Kryształach Czasu*, przeznaczona jest dla silnej drużyny. Optymalna będzie grupa składająca się z 6-7 osób, w której przynajmniej 4-5 to rozmaitego rodzaju wojownicy. Dość przydatny będzie też czarnoksiężnik, choć dla niego przygoda jest szczególnie niebezpieczna. Ogółem w drużynie powinno być około 75-85 POZ.

W scenariuszu wykorzystywane są pewne zasady dodatkowe, dlatego Mistrz Gry, chcący przedstawiać graczom poniższą opowieść powinien najpierw zapoznać się z nimi i dobrze je sobie przyswoić. Nie muszę chyba dodawać, że kluczem do dobrej zabawy jest dokładne przeczytanie całej przygody.

Za opracowanie „zasad szaleństwa" serdecznie dziękuję Andrzejowi Miszkurce i Tomaszowi Kreczmarowi.

Zasady dodatkowe

Opcjonalna „zasada szaleństwa"

Z poniższych zasad powinno się korzystać w sytuacjach szczególnych, wtedy, gdy bohater stanie twarzą w twarz, z czymś, z czym żaden normalny człowiek nigdy nie chciałby się zetknąć. Te reguły pomogą ci zmusić graczy do bardziej wiarygodnego reagowania przy spotkaniu z przerażającymi istotami i wydarzeniami. Wprowadzają one pewne utrudnienie w rozgrywce, dlatego stała gra przy ich użyciu rekomendowana jest jedynie zaawansowanym graczom.

Pierwszym krokiem będzie ustalenie *Granicy Normalności* (**GN**) bohatera. Obliczamy ją, dodając do siebie 1/10 INT, 1/10 MD, 1/10 UM, 1/10 CH i 1/10 WI.

Przykład: Bohater ma INT 86, MD 112, UM 75, CH 80 i WI 25, więc jego GN wynosi 9+11+8+8+3=39. W trakcie rozgrywania przygody bohater, widząc i słysząc różne koszmarne rzeczy musi wykonać rzut na odporność nr 2 (*strach, sugestia*). Jeśli rezultat testu będzie niepomyślny, bohaterowi zostaną przyznane *Punkty Obłędu* (**PO**). Kiedy PO przekroczą GN, bohater wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą MG.

W jakich sytuacjach należy przydzielać Punkty Obłędu?

W większości przypadków bohater będzie otrzymywał PO na widok czegoś, z czym jego umysł nie jest w stanie sobie poradzić. Bardzo dobrze by było, gdybyśmy już na samym początku wyjaśnili sobie różnicę pomiędzy PO, a strachem. Bohater może bać się olbrzymiego smoka – jest to całkiem normalne w sytuacji, gdy nie jest pewien, czy zdoła go zabić, czy też sam legnie w boju. Obłęd jest czymś więcej. Nie jest to zwykły ludzki strach przed czymś, co stanowi dla nas zagrożenie, ale co znamy i rozumiemy. Szaleństwo to coś o wiele gorszego – coś, co zakłóca normalny, znany nam porządek świata. Większość z nas nie wierzy w chodzące trupy, duchy powracające po swej śmierci, aby mścić się za winy doznane za życia, czy w ssące krew wampiry. Konfrontacja z czymś, w co nie wierzymy, a co nagle staje z nami twarzą w twarz, powoduje, że nasza równowaga umysłowa ulega zakłóceniu, zaczynamy staczać się ku szaleństwu. Nawet w takim magicznym świecie, jak Orchia widok chodzących trupów, niematerialnych duchów, krwiożerczych wampirów będzie nas przerażał, bo chociaż słyszeliśmy o nich, to tak naprawdę, w głębi duszy, nigdy w nie nie uwierzyliśmy.



Nie tylko widok czegoś, z czym nasze umysły nie są w stanie sobie poradzić, może wywołać obłęd. W wielu przypadkach jego przyczyną będą nawiedzające nas koszmary senne, kontakt z umysłem innej, nieludzkiej, przesiąkniętej złem lub szalonej istoty, długotrwałe tortury, którym jesteśmy poddawani, czy też zgłębianie pradawnej wiedzy, do której śmiertelnicy nie powinni mieć dostępu (dobrym przykładem jest system *Call of Cthulhu*, w którym bohaterowie tracą zdrowie psychiczne, czytając pradawne księgi, takie jak chociażby *Necronomicon*).

Ile Punktów Obłędu przydzielać?

Poniższa lista pomoże wam w ustaleniu ilości PO, jakie mogą zostać przyznane bohaterowi.

- Martwiaki – 1 PO na typ (np. zombie – I typ, czyli 1 PO; wampir – IX typ, czyli 9 PO).
- Demony – 1 PO na każde 100 punktów doświadczenia (minimum 1 PO).
- Zakazane księgi – od 1 do 3 PO.
- Koszmarne sny – od 1 do 2 PO.
- Zwłoki (w przypadku, gdy pojawiają się niespodziewanie, np. wypadają z szafy itp.) – 1 PO.

Oczywiście ta lista nie jest pełna, MG sam powinien zadecydować, kiedy i ile PO przyznać, a podane wyżej wielkości i sytuacje są jedynie przykładowe. Jeżeli bohaterowie są świadkami jakiejś sceny kilka razy z rzędu (np. przez kilka dni widują wędrujące ulicami miasta szkielety), za każdym razem ta scena ma na nich coraz mniejszy wpływ (kumulatywnie +10 punktów do odporności nr 2 przy tym teście). Pamiętaj o tym.

Jaki wpływ na bohatera mają PO?

Chcąc odpowiedzieć na to pytanie, trzeba podzielić liczbę wyznaczającą GN przez cztery. W rozpatrywanym przez nas przypadku GN = 39, a więc po podziale wychodzi 9 (zaokrąglając w dół). Otrzymanie PO, których łączna ilość wynosi nie więcej niż 1/4 GN nie wywołuje żadnych skutków. Kiedy PO przekroczą umowną 1/4 GN (czyli w naszym przykładzie 9), MG powinien wybrać dla bohatera fobię (aż do ujawnienia się tylko MG powinien ją znać), czyli coś, czego ten bohater się boi (np. klaustrofobia). Oczywiście wybrana przez Mistrza Gry fobia powinna mieć ścisły związek z tym, co ją wywołało (np. spotkania z martwiakami mogą u bohatera wywołać nie tylko fobię, objawiającą się strachem przed nimi, ale również strachem przed zwykłymi zwłokami). Za każdym razem, kiedy taki bohater widzi martwiaka lub zwłoki, powinien wykonać rzut obronny przeciwko strachowi. Jeżeli ten rzut będzie nieudany, MG powinien zadecydować, jak bohater się zachowa. Jego reakcje mogą być najróżniejsze. Od ucieczki do zwinięcia się w kłębek i bezrozumnego mamrotania.

Kiedy ilość PO przekroczy umowną 1/2 GN (czyli w naszym przykładzie 18), fobia zmienia się w obsesję. Ogarnięty nią bohater przez cały czas mówi tylko o jednym. W naszym przypadku będzie to obsesja, związana z trupami. Czasami taki bohater, szczególnie jeżeli jego stan jest poważniejszy, może widzieć trupy zamiast wszystkich, nawet żywych istot. Z każdym dniem jego stan się pogarsza. Je coraz mniej, nie sypia w nocy (Mistrz Gry powinien wyciągnąć odpowiednie konsekwencje). Nie jest w stanie skoncentrować się na rzucaniu czarów, przemian lub wykorzystywaniu innych nadprzyrodzonych zdolności.

Gdy ilość PO przekroczy umowne 3/4 GN (czyli w naszym przykładzie 27), sprawa staje się bardzo poważna. Umysł bohatera w końcu się poddaje, czego efektem jest poważna choroba psychiczna, jak chociażby schizofrenia. Tylko od Mistrza Gry zależy, jaki będzie jej wpływ na bohatera i jak poważne będzie to schorzenie (polecałbym zapoznanie się z listą takich chorób, dostępną chociażby w *Warhammerze* czy *CofC*).

Kiedy ilość PO przekroczy GN (czyli w naszym przykładzie 39), bohater wariuje, stając się Bohaterem Niezależnym pod kontrolą Mistrza Gry. W takim przypadku graczowi nie pozostaje nic innego, jak tylko stworzyć sobie nowego bohatera.

W jaki sposób pozbywać się PO?

Istnieją trzy sposoby. Pierwszy z nich to magiczne uleczenie obłędu. W takim przypadku odejmij od PO bohatera tyle punktów, ile wynosi poziom rzuconego na niego zaklęcia.

Drugim sposobem jest poddanie się odpowiedniej kuracji u jednego z wielu medyków, którzy nie posługują się magią. Na Orkusie znajduje się kilka przytułków dla obłąkanych. Tam bohaterowie mogą znaleźć pomoc (każdy tydzień kuracji zmniejsza PO bohatera o 1-5 punktów).

Trzeci sposób to po prostu upływ czasu. W każdym miesiącu spokojnego, bezstresowego życia ilość Punktów Obłędu zmniejsza się o 1. Należy pamiętać, że osoby, które zwariowały (ich PO przekroczyły GN) nie mogą w ten sposób odzyskać swego zdrowia psychicznego.

Oprócz powyższych zasad, dotyczących odgrywania obłędu i szaleństwa w scenariuszu wykorzystywane są też dodatkowe, obowiązujące **tylko** w tej przygodzie zasady dotyczące używania magii. Na skutek „klątwy" ciążącej na osobie właściciela zamku, w którym toczy się przygoda na terenie zamku i w jego bezpośredniej bliskości utrudnione jest korzystanie z mocy magicznych (więcej o klątwie w opisie głównego przeciwnika bohaterów).

Po prostu rzucanie czarów jest znacznie trudniejsze...

Poniższa tabelka przedstawia procentową szansę zadziałania czarów:

TABELA DZIAŁANIA CZARÓW

Krąg	% szansa zadziałania czaru
Specjalne/1 i wyższe	1%
10	3%
9	5%
8	8%
7	10%
6	13%
5	15%
4	17%
3	20%
2	22%
1	25%

Dodatkowo przestają działać wszelkie przemiany półboskie i następujące czary: *Wykrycie ewidentnego dobra/zła, Spotęgowanie dobra/zła, Wykrycie/Ukrycie charakteru, Światłość/ Czerń, Wykrycie kłamstwa, Widzenie prawdy, Odesłanie zła/dobra*. Ponieważ do tej pory nie ukazały się oficjalnie czary z kręgów wyższych, nie opisuję nazw czarów nie działających na terenie zamku, a pochodzących z tych kręgów. Wiem jednak, że *KC* krążą w postaci „gotowej" na dyskietkach komputerowych, więc dla osób posiadających tę wersję wskazówka. Nie działają żadne czary wykrywające charakter, kłamstwo bądź też zabijające martwiaki (typu *Światłość/Czerń*).

Od powyższej zasady istnieje jednak pewien wyjątek. Każdy, oprócz wymienionych powyżej, czar czarnoksięski może zostać rzucony z szansą równą wskazanej powyżej pomnożonej przez cztery, jednak niezależnie od intencji osoby czarującej, koszt czaru czarnoksięskiego **zawsze** ponoszony jest z Żywotności. Oznacza to, że nawet wtedy, kiedy gracz stwierdza, iż jego bohater korzysta z medalionu, zawierającego ładunek potencjału magicznego, koszt rzucenia zaklęcia jest odpisywany z Żywotności. Niestety, klątwa zamku powoduje, że koszt rzucania czarów czarnoksięskich jest również większy niż normalnie. Obliczany jest następująco: normalny koszt rzucenia czaru czarnoksięskiego x 10 (rzucenie czaru przy pomocy Żywotności) x poziom (krąg) tego czaru.

Przykład: Czarnoksiężnik deklaruje chęć rzucenia czaru czarnoksięskiego czwartego kręgu o nazwie Promień nekromancji. Normalna szansa zadziałania tego czaru w zamku wynosi 17%, co mnożone jest przez 4 (czar czarnoksięski) w wyniku czego otrzymujemy 68%. MG rzuca kostką i porównuje wynik. Przyjmijmy, że rezultat wskazuje, iż czar zadziałał. MG informuje gracza, którego bohater ściska magiczny medalion, że tenże bohater czuje nagle gwałtowne osłabienie, po czym prosi o odpisanie mu 160 punktów ŻYW ((normalny koszt rzucenia czaru x 10) x krąg to jest: (4 x 10 z powodu ponoszenia kosztu czaru z Żywotności, patrz zasady rzucania czarów w MiM nr 2) x 4 =160). Uwaga! W przypadku nieudanej próby rzucenia czaru, nie ponosi się kosztów związanych z jego rzuceniem.

Oprócz tych zmian proponowałbym, by MG uzależnił użycie specjalnych umiejętności profesyjnych (tych, których wynik zależy od Wiary) od rzeczywistego wczucia się graczy w swych bohaterów. Mam na myśli szczególnie paladynów i kapłanów. Użycie tych zdolności powinno być uzależnione od zachowania się bohaterów w grze. Jeżeli to, że ktoś jest kapłanem dobrego boga lub paladynem można poznać wyłącznie po tym, że tak jest napisane na jego Karcie Bohatera, proponowałbym, by używanie przez takiego gracza zdolności profesyjnych, opartych na tej cesze nie przynosiło żadnych rezultatów.

Streszczenie przygody

Bohaterowie znajdują się w terenie o niewielkim zaludnieniu. Krążą pogłoski, że często można tu spotkać bandy rozbójników. Być może właśnie one zwróciły uwagę bohaterów, być może tylko tędy przejeżdżają, a może mają jakąś misję do wykonania? Na jednym z nocnych postojów wśród bohaterów pojawia się duch, który błaga ich, by udali się do pobliskiego zamczyska i pogrzebali jego ciało, które tam się znajduje. W zamian za wykonanie tej przysługi obiecuje wyjawić im miejsce ukrycia skarbu martwego od dziesięcioleci właściciela zamku. Znajdujący się w odległości kilku kilometrów zamek jest rzeczywiście opustoszały. Na jego wewnętrznym dziedzińcu bohaterowie znajdują wóz i ciała kilku osób. Po zachodzie słońca pojawia się duch, mówi, gdzie jest jego ciało i gdzie schowano skarby, po czym obiecuje pojawić się przed świtem, by zaprowadzić do niego bohaterów. W ciągu nocy bohaterowie odnajdują w zamku zabiedzoną, przestraszoną dziewczynkę. Opowiada ona im historię o tym, jak to banda zbójów wychynęła ciemną nocą z podziemi zamczyska i zabiła jej rodziców i przyjaciół. Prosi też, by bohaterowie zemścili się za jej krzywdę i poniewierkę. Obiecuje, że wskaże im wejście do tajnej kryjówki złoczyńców.

Dziewczynka prowadzi graczy do wejścia do lochów. Podziemia ciągną się w wielu kierunkach i jak na tak mały zamek są zadziwiająco rozległe. W końcu w jednej z jaskiń bohaterowie napotykają na grupę ludzi i orków... Ci nagle zamieniają się w szkielety i zombie, a dziewczynka rozwiewa się w mgłę i przybiera postać wysokiego, demonicznie śmiejącego się mężczyzny... Wampira... Rozpoczyna się walka...

A oto co naprawdę się stało. Stary zamek jest miejscem spoczynku i ukrycia wampira, Tu żyje, tu prowadzi jakieś zakazane eksperymenty, tu zwabia swe ofiary. Wampir przybiera jedną ze swych form i pod postacią ducha odwiedza bohaterów w ich obozowisku. Usiłuje następnie zwabić ich do swego zamku. Kiedy już mu się to uda, przemienia się w małą dziewczynkę i bawi się z bohaterami w kotka i myszkę. Prowadzi ich następnie głęboko w podziemia, wprost do jaskini, gdzie ukrywa kilku ze swoich sług-martwiaków. Aby wzmóc zaskoczenie swych ofiar maskuje ich wygląd za pomocą iluzji, po czym pozwala im samym zorientować się w rzeczywistej sytuacji. By jeszcze chwilę napawać się strachem bohaterów, rzuca przeciw nim swe sługi, a jeżeli ci zostaną pokonani, sam rzuca się w wir walki...

Wskazówki dla Mistrza Gry

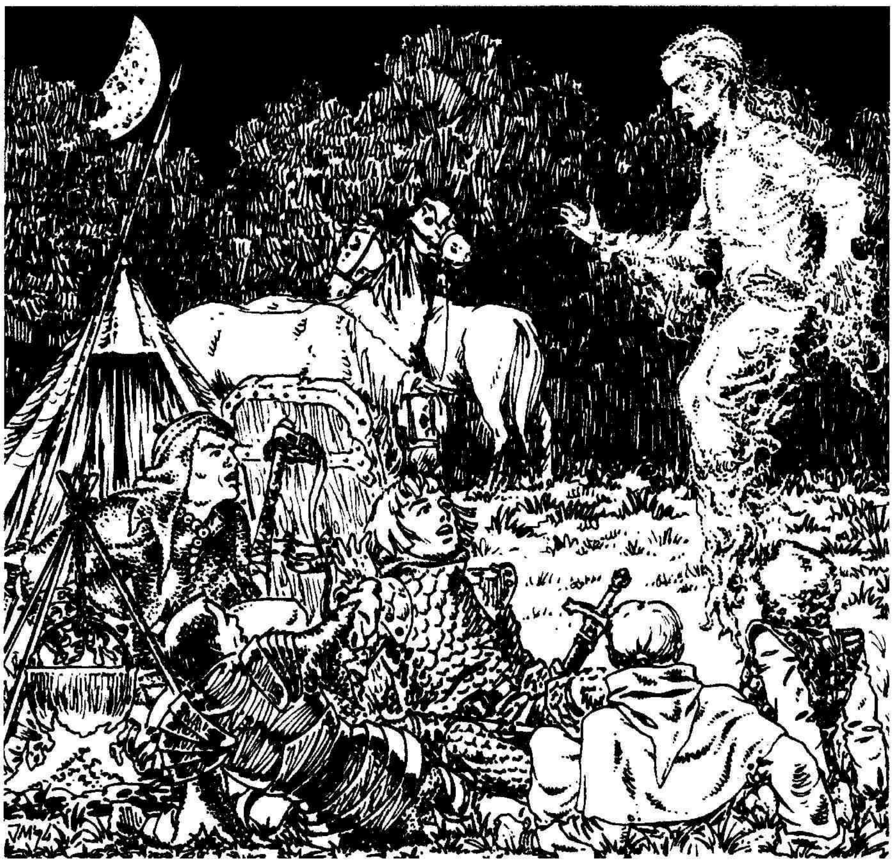
Ponieważ numer naszego pisma, który trzymacie w rękach poświęcony jest horrorowi, więc przygody powinny również być utrzymane w tym klimacie. Częściowo pomoże wam w tym dodatkowa zasada, zaprezentowana we wstępie scenariusza, częściowo kilka poniższych rad oraz artykuł zatytułowany *Włos się jeży* zamieszczony w **Almanachu**. Przy prowadzeniu przygód, wykorzystujących klimat horroru niezwykle ważne jest stworzenie odpowiedniego nastroju. Można go uzyskać, posługując się kilkoma dość prostymi środkami. Po pierwsze, opisując wszelkie kształty, przedmioty, wrażenia możecie pozwolić sobie na pewną dowolność. Niech gracze zastanawiają się, czy wasz poetycki opis kwiatów, których płatki mają barwę zakrzepłej krwi jest li tylko opisem, czy rzeczywiście jest to zakrzepła krew. Po drugie, nie obawiajcie się tam, gdzie nie zepsuje to przygody lekko naginać rzutów kostką, reguł gry itd. Jeżeli jest to usprawiedliwione uzyskaniem właściwego nastroju, to nic nie stoi temu na przeszkodzie. Pamiętajcie tylko o tym, by nie zauważyli tego gracze. I na koniec sprawa muzyki. Wykorzystajcie jakieś grające pudełko, które na pewno znajduje się w każdym domu. Wsadźcie w nie taśmę z, dajmy na to, filmowym tematem z *Draculi* i obserwujcie reakcję graczy... Efekt murowany. Poza tym, bądźcie twórczy i nie popadajcie w rutynę.

Zaczynamy

Dobrze byłoby, gdyby MG zaczął „przygotowywać grunt" do tej przygody nieco wcześniej niż dopiero podczas jej rozgrywania. Najlepiej, gdyby drużyna nieco wcześniej znajdowała się na terenie, na którym rozgrywa się przygoda, gdyby już od pewnego czasu się po nim włóczyła, czy czegoś szukała. Umożliwi to MG wprowadzenie rozmaitych pogłosek, dotyczących obszaru naszego zainteresowania. Chodzi o to, by gracze (a raczej ich bohaterowie) zorientowali się, że gdzieś w okolicy grasuje banda bezlitosnych bandytów, siejąca śmierć i zniszczenie. Kilka ekspedycji, wysłanych z pobliskich większych miast nie zdołało jak dotąd odnaleźć ich kryjówki. Jak się później zorientujesz, drogi MG, ta plotka będzie miała duże znaczenie dla ciągłości i logiki scenariusza...

Najlepszym terenem do rozegrania scenariusza będą jakieś odludne i leżące na uboczu okolice, jednak dość ważne jest, by przecinał je jakiś trakt czy też szlak handlowy. Przykładowo można tu podać obrzeża Gór Czerwonych, podgórze Długich Skał czy Zieloną Puszczę w okolicach Zielonego Traktu.

Przygoda rozpoczyna się na jednym z nocnych postojów, kiedy cała drużyna odpoczywa przy ognisku (może z wyjątkiem wartowników). Toczą się jakieś rozmowy, słuchać ciche śpiewy, ktoś rzuca jakiś żart, ktoś inny opieka nad ogniem kawałek właśnie upolowanego opasa. Panuje nastrój odprężenia po całodziennym wysiłku... Nagle czuć powiew



zimnego wiatru, niemile chłodzącego rozpalone twarze. Robi się coraz zimniej, nawet płomienie obozowego ogniska zdają się nieco przygasać... Tuż za kręgiem światła kłębi się tuman mgły, która z wolna kształtuje się w ulotną ludzką postać. Twarz zjawy wykrzywiona jest bólem i udręką, w kącikach srebrzystych oczu jakby lśnią łzy. Przez moment stwór w milczeniu lewituje nad powierzchnią gruntu, po czym odzywa się zbolałym, jękliwym głosem. Przedstawia się jako duch dawno zmarłego ludzkiego kupca, Tordara z Gett-Warr-Garru, który miał nieszczęście zawitać do zamku dawnego, złego władcy tych okolic. Niestety, zamiast zarobku znalazł tam jedynie cierpienie i śmierć. Władca zagrabił towary kupca, a jego samego wystawił w żelaznej klatce na męczeńską śmierć z pragnienia, słońca i wiatru. Zjawa mówi, że po blisko tygodniu konania jego ciało w końcu umarło, jednak, niestety, śmierć nie przyniosła ukojenia nieśmiertelnej duszy. Jest ona skazana na błąkanie się po ziemskim padole bez chwili odpoczynku, od pienia do pienia koguta, dopóki ktoś nie odnajdzie i nie pogrzebie zwłok kupca.

Duch błaga bohaterów, by podjęli się tego zadania, w zamian za co zobowiązuje się wskazać im miejsce ukrycia skarbów złego, martwego od dawna władcy. Mówi im gdzie mogą odnaleźć zamek i po wydaniu z siebie kilku kolejnych jęków i zawodzeń powoli rozpływa się w mgłę, która wkrótce znika. Za chwilę jest znowu ciepło.

Odgrywanie ducha

Bardzo ważne jest, by przedstawienie i odegranie ducha było jak najbardziej przekonujące. MG powinien zrobić zbolałą minę, wydać z siebie kilka jęków, przeciągać wyrazy i zdania. Powinien wczuć się w okropne położenie nieszczęśnika i odpowiednio do niego się zachowywać, pamiętając jednocześnie o **prawdziwym** celu wizyty zjawy.

Istnieje jednak pewne niebezpieczeństwo. Co bardziej krewcy gracze mogą już w trakcie opisywania ducha próbować rzucać czary, wykorzystywać jakieś specjalne umiejętności itd. MG nie jest jednak bezbronny. Poproś graczy o bardzo dokładny opis ich czynności, przypomnij im, że rzucenie czaru trwa trochę czasu, że odpoczywali sobie właśnie i nie są przygotowani na pojawienie się jakiegoś „gościa". Jest wysoce nieprawdopodobne, by bohaterowie zdołali rzucić jakiś czar przed opowieścią „ducha", a później, kiedy stwierdzą, że nie jest on groźny, prawdopodobnie poniechają wobec niego złych zamiarów. Gorzej może być z wykorzystaniem umiejętności profesyjnych, którymi można się posłużyć nieco szybciej.

Oto wyniki ich użycia:

Paladyna nr 13: *Wykrycie zachwiania równowagi sił*: działa normalnie, oprócz tego, że **nie** podaje charakteru ducha. Dzięki użyciu tej zdolności paladyn będzie w stanie jedynie stwierdzić, że wraz z pojawieniem się ducha nastąpiło takowe zachwianie (oczywiście, co wie MG, nie dlatego, że pojawił się duch, jak mogą sądzić gracze, lecz dlatego, że tenże „duch" jest jedną z form wampira).

Paladyna nr 20: *Zniszczenie martwiaka*: działa normalnie, ale uwaga! Jeśli „duch" zobaczy, że paladyn przygotowuje się do wykorzystania tej zdolności (rozpoczęcie modlitwy, wyciągnięcie symbolu wiary) będzie błagał, by ten zechciał najpierw go wysłuchać! Jeżeli to nie pomoże, „duch" prawdopodobnie przejdzie odpowiednie testy, jednak na wypadek, gdyby kolejne rezultaty rzutów wskazywały, że został zniszczony nie możemy pozwolić, by przygoda zakończyła się jeszcze przed jej właściwym rozpoczęciem. „Duch" w takim wypadku przemienia się w mgłę (eteryczna postać wampira) i ucieka do zamku, gdzie przez K10+10 godzin odzyskuje siły. Należy pamiętać, że w tym czasie nie pojawi się ani jako dziewczynka, ani jako „duch", jednak w razie niebezpieczeństwa jest w stanie bronić się przy pomocy swych sług-martwiaków. Należy zwrócić uwagę na fakt, że takie zachowanie paladyna nie jest do końca zgodne z jego etosem (duch go nie atakuje, a błaga o pomoc), dlatego MG może zadecydować, że aby przejść na następny poziom, taki „wiarołomny" paladyn musi zebrać **podwójną** w stosunku do wymaganej ilość punktów doświadczenia. Oczywiście, o fakcie tym MG nie musi informować gracza...

Czarnego rycerza nr 15: *Pozyskiwanie martwiaka*: Mała szansa, by gracze wpadli na pomysł wykorzystania tej zdolności, jeżeli jednak tak się już stanie, to wampir zachowa się tak, jak zachowałby się w podobnym przypadku normalny duch (chociaż prawdę powiedziawszy wszelkie prezenty i zachowanie się czarnego rycerza obchodzą go tyle, co zeszłoroczny śnieg). Jego celem jest uniknięcie wykrycia faktu, że tak naprawdę to wcale nie jest duchem. Alternatywnie, MG może po prostu rzucić kostkami i stwierdzić, że duch zdołał odeprzeć „zaklęcie".

Czarnego rycerza nr 17: *Identyfikacja martwiaka*: Podaje tylko takie wiadomości, jak o prawdziwym duchu.

Kapłana nr 13: *Identyfikacja martwiaka*: Jak wyżej.

Kapłana nr 14: *Odegnanie/Pozyskanie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 20.

Kapłana nr 15: *Zniszczenie/Przejęcie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 20.

Druida nr 12: *Wykrycie zachwiania równowagi*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 13.

Półboga nr 15: *Wykrycie zachwiania równowagi*: Jak zdolność profesyjna paladyna numer 13.

Czarnoksiężnika nr 15: *Pozyskiwanie martwiaka*: Jak zdolność profesyjna czarnego rycerza numer 15.

Czarnoksiężnika nr 17: *Identyfikacja martwiaka*: Jak zdolność profesyjna czarnego rycerza numer 17.

Wampir w formie „ducha" będzie próbował uniknąć

potencjalnie groźnych działań bohaterów (szczególnie odegnania i zniszczenia). Jeżeli nic nie wskóra swymi jękami i zawodzeniami, postara się „uciec" zanim bohaterowie zdążą wykorzystać odpowiednią zdolność. Jeżeli nie zdąży (tę sprawę pozostawiam do uznania Mistrzowi Gry, ale uzależniałbym to od jakości wczucia się poszczególnych graczy w swoje role i od ich zaangażowania w grę), to trzeba zastosować procedurę opisaną przy okazji omawiania zdolności profesyjnej paladyna numer 20.

Bohaterowie, szczególnie po wykorzystaniu zdolności profesyjnej *Identyfikacja martwiaka* mogą się nieco zastanawiać, czy pojawiający się przed nimi duch zachowuje się w zgodnie ze swym charakterem. W takim wypadku należy poinformować graczy (najlepiej tylko tych, których bohaterowie mogą w grze dysponować tego rodzaju wiedzą), że rzadko, bo rzadko, ale zdarzają się duchy o charakterze innym niż zły. Poza tym potwory i istoty z bestiariusza są niejako „typowymi" przedstawicielami danej rasy, bądź rodzaju – MG (bądź też autor scenariusza) ma pełne prawo robić z nimi, co mu się tylko spodoba (w granicach zdrowego rozsądku, oczywiście). Na przykład, może je nieco pozmieniać, co też i uczyniłem.

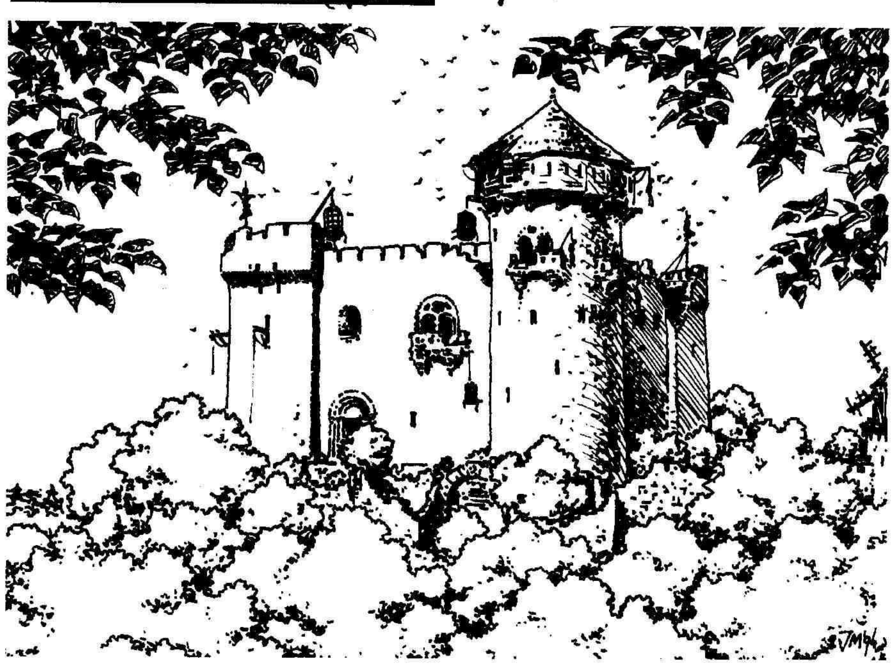
Na pojawienie się ducha bohaterowie mogą zareagować w różny sposób. Najbardziej przez nas pożądaną reakcją jest oczywiście natychmiastowe wyruszenie w stronę zamku (no, może wyruszenie rankiem...) i spełnienie prośby ducha.

Rzecz jasna bohaterowie mogą zadecydować, że prośba jakiegoś tam ducha nic dla nich nie znaczy i wyruszą kontynuować własną misję. Jeżeli tak się zdarzy, duch będzie pojawiał się przez kolejne trzy noce, a jeżeli mimo tego bohaterowie nie zdecydują się na wykonanie jego prośby, to nie możemy ich przecież do tego zmuszać. Mają w końcu wolną wolę... I oczywiście tylko przypadkowo pod wieczór następnego dnia staną u stóp wzgórza, na którym piętrzą się mury zamku wampira. Cóż, przeznaczenia nie da się oszukać...

Podróż do zamku

„Duch" jest w stanie podać dość dokładne informacje na temat położenia zamku. MG powinien tak umiejscowić kasztel wampira, by bohaterowie dotarli do niego pod wieczór drugiego dnia podróży, po noclegu spędzonym w wiosce (patrz dalej), bądź w jej pobliżu. Jeżeli bohaterowie będą posuwać się zbyt szybko, zawsze można trochę ich opóźnić (okulawienie konia, szeroki i głęboki strumień itp. Unikałbym dodatkowych walk, ponieważ bohaterowie na końcu przygody będą mieli i tak ciężką przeprawę z wampirem).

Jak wynika ze słów ducha, zamek stoi na niewysokim wzgórzu w odległości **x** kilometrów od obecnego obozowiska graczy. Zamiast **x** MG powinien oczywiście podać odpowiednią liczbę kilometrów, uzależnioną od posiadanych przez bohaterów środków transportu itd. Pierwszy dzień podróży upływa bez specjalnych przygód, jedynie okoliczne tereny, wraz ze zbliżaniem się do zamku stają się coraz mniej zaludnione. Pod wieczór bohaterowie zbliżają się do niewielkiej wioski. W zależności od miejsca, w którym MG osadzi przygodę należy ją



odpowiednio przedstawić (leśna osada bartników i wypalaczy węgla, podgórska osada górników itd.). Niezależnie jednak od tego, kto w niej mieszka, wioska jest mała, biedna, a jej mieszkańców można określić jako bardzo nieufnych i podejrzliwych. Podczas przedstawiania graczom opisu wioski, MG powinien postarać się wytworzyć nastrój tajemnicy i niepewności. Przypomnijcie sobie klimat starych westernów, w których do niewielkiego miasteczka przybywa samotny rewolwerowiec. Puste ulice, ciekawe spojrzenia rzucane zza opłotków itd. Przejazd zbrojnej drużyny wywoła z pewnością podobne zainteresowanie mieszkańców. Jeśli bohaterowie spróbują nawiązać jakąś rozmowę, wieśniacy wykażą bardzo przeciętny poziom wiedzy o świecie, jednak będą rozmawiać. W przypadku, gdy bohaterowie spróbują dowiedzieć się czegokolwiek na temat zamku i jego dawnych mieszkańców spotkają się z hamowaną wrogością, wzruszeniem ramion i podobnymi zachowaniami. Matki zaczną nerwowo zaganiać dzieci do domów, zda się, że umilknie nawet gęganie tych kilku gęsi, które było wcześniej słychać...

Na wszelkie pytania, dotyczące zamku jedyną reakcją będzie brak odpowiedzi i przerwanie rozmowy. W ten sposób zachowywać się będą wszyscy mieszkańcy wsi. Wynika to z faktu, że życie w pobliżu kasztelu nauczyło ich ostrożności. To, iż wampir, dbając o podtrzymanie w oczach okolicznej ludności swego wizerunku jako wodza grupy bandytów, nie zdradza swej prawdziwej tożsamości i nie traktuje chłopów jako zapasu chodzących krwinek, nie znaczy, że mieszkańcy wsi są bezpieczni. Wprost przeciwnie, wieśniacy są całkowicie sterroryzowani. Kilkakroć już zdarzało się, że ludzie (elfy, gnomy, hobbici, orki), którzy pofolgowali swemu językowi byli bezlitośnie zabijani przez rabusiów (martwiaki wampira zamaskowane iluzją jako bandyci). Wampir o wszelkich przejawach nieposłuszeństwa i gadulstwa dowiaduje się za pośrednictwem swego szpiega. Jest nim jeden z wioskowych gospodarzy, święcie przekonany, że współpracuje z rzeczywistą grupą rozbójników. Z „hersztem" porozumiewa się za pośrednictwem umówionych, tajnych skrytek.

Jak nietrudno się domyśleć, wieśniacy sądzą, że w zamku znajduje się kryjówka bandyckiej gromady, o której pisałem we wstępie do przygody. To właśnie działalność sług wampira dała początek pogłoskom o bandzie rabusiów.

Jeżeli bohaterowie zechcą zanocować w wiosce, żaden z wieśniaków nie będzie chętny do udzielenia im noclegu. Dopiero groźba, poparta jednym czy dwoma kopniakami albo solidna zapłata przekona któregoś z gospodarzy do zaoferowania swym „gościom" stryszku z sianem bądź stodoły.

W czasie noclegu w wiosce „duch" się nie pojawi. Jeżeli w trakcie którejś z jego „wizyt" (wcześniejszej lub późniejszej) bohaterowie zapytają go, czy wie coś na temat jakichś bandytów, odpowie zgodnie z prawdą, że nikogo takiego nie widział, ale, jak zaznaczy, może się mylić, gdyż on sam może pojawić się jedynie po zmierzchu. Oczywiście bohaterowie mogą też zapytać, dlaczego duch nie spróbował do tej pory uzyskać pomocy od wieśniaków. Na to pytanie odpowiedź również będzie prawdziwa – zjawa stwierdzi po prostu, że wieśniacy obawiają się wejść do zamku.

Dodatkowe spotkanie

Zanim bohaterowie wjadą do wioski, będą mieli okazję poznać pewnego szaleńca, którego pojawienie się doda nieco kolorytu naszej opowieści. Wariatem jest dawny wioskowy kapłan Arianny, półork Jarh-Musk-Gar. Oszalał kilka lat temu po stracie swej ukochanej żony, którą ktoś w brutalny sposób zamordował (dla ciekawych Mistrzów Gry – zabójcą był wampir, rozwścieczony kolejnym niepowodzeniem w jednym ze swych eksperymentów alchemicznych). Właśnie ta pożałowania godna postać może dostarczyć bohaterom swego rodzaju ostrzeżenia. Jest to jednak uwarunkowane odpowiednio wysokimi współczynnikami któregoś z bohaterów – mianowicie w drużynie powinna znajdować się osoba o nie-złym charakterze, której WI jest równa 75 bądź wyższa. Jeśli ktoś taki w jest członkiem grupy, to kilkadziesiąt metrów

przed wioską z przydrożnych zarośli wypadnie zarośnięta, brudna i odziana w łachmany postać. Będzie krzyczeć i wymachiwać rękoma, po czym przypadnie do strzemiona bądź stóp paladyna czy też kapłana dobrego boga i zacznie bezładnie mamrotać pod nosem. Nagle jej ciało wypręży się, oczy uciekną w głąb głowy, ukazując odwrócone białka i nieszczęśnik odezwie się głuchym, złowieszczym głosem:

„Tam, gdzie biel prowadzi ku górze, tam czerń czeka w dole. Strzeżcie się niewinnych, bo wielkie ich winy. Śmierć spotka nieostrożnych małej wiary."

Powyższy tekst jest nieco zawoalowanym ostrzeżeniem, zesłanym bohaterom przez odpowiednie bóstwo. Biel odnosi się do ducha, czerń do wampira czekającego w lochach, niewinni to mała dziewczynka (kolejna forma wampira), a koniec jest chyba zupełnie jasny...

Jeżeli w drużynie nie ma żadnej osoby o tak wysokiej Wierze, MG może zadecydować, że Jarh-Musk-Gar wygłasza swą kwestię do bohatera, którego WI jest najwyższa, jednak sugerowałbym, by podpowiedź była podsunięta jedynie wtedy, jeśli grupa rzeczywiście na to zasługuje.

Jeżeli MG nie zdecyduje się, z takich czy innych przyczyn, na podanie im tej wiadomości, szalony kapłan i tak wyskoczy na trakt, ale wtedy powie jedynie: *„Ciemność, ciemność i zagłada nad nami wszystkimi".*

Po powiedzeniu, co miał powiedzieć, obłąkany z szaleńczym chichotem ucieknie w las. Porusza się tak szybko, że nawet jeśli bohaterowie wyraziliby chęć ścigania go, to po kilkunastu metrach stracą go z oczu, a tropu nie uda im się odnaleźć. Kapłan przez cały wieczór i noc nie pojawi się również w wiosce.

Niestety, krótka rozmowa nie pozostanie niezauważona. Zdrajca doniesie „zbójom", a ci odpowiednio zajmą się nieszczęśnikiem. Następnego dnia rano bohaterowie, wyruszywszy w dalszą drogę, spostrzegą po przebyciu mniej więcej kilometra jakieś zwłoki na drodze. Ich identyfikacja będzie jednak niemożliwa bez obrócenia ciała. Jeśli ktoś się zdecyduje to zrobić, stwierdzi, iż leży przed nim zamordowany kapłan-wariat. Jego głowa jest niemal odcięta, w szklistych oczach widać przerażenie i straszliwy ból. Bohater, który obracał trupa powinien w tym momencie wykonać test odporności nr 2 i jeśli będzie on nieudany, ten bohater dostaje 1 PO.

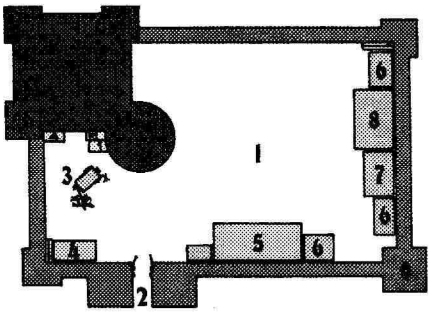
Zamek

Wieczorem drugiego dnia podróży bohaterowie dostrzegą niewielkie, lecz dość strome wzgórze i stojący na nim zamek. Nie jest duża budowla, można ją nazwać jedynie dosyć rozbudowanym donżonem. Wzgórze porośnięte jest kilkudziesięcioletnim lasem, wyrosłym już po opuszczeniu zamku przez żywych mieszkańców. Centralną elementem fortyfikacji jest duża wieża obronna. Jest ona otoczona murem – jego jednostajną linię przerywa tylko baszta, na której szczycie widać resztki wiatraka, zaopatrującego kiedyś mieszkańców w mąkę. Z blanków i występów murów zwisają resztki wisielców i żelazne klatki, w których spoczywają resztki nieszczęśników, dawno temu straconych przez okrutnego władcę. Chociaż z daleka zamek nie sprawia wrażenia zniszczonego, po zbliżeniu się można zobaczyć, że jest jednak w dość kiepskim stanie. Popękane mury, zapadnięte dachy, dziury w ścianach itp. W chwili, kiedy drużyna wkroczą w cień zamku magia zaczyna działać w sposób opisany w rozdziale **Dodatkowe Zasady**. Szczegółowo opisana historia zamku i odpowiedź na pytanie dlaczego magia działa w tak dziwny sposób została zawarta w opisie przeciwników (rozdział **Przeciwnicy**).

W całej okolicy panuje cisza. Nie słychać śpiewu ptaków, szelestu liści, wszystko pogrążone jest jakby w bezruchu. Zachodzące, krwawe słońce rzuca długie cienie, a na niebie nie widać ani jednego ptaka. Kręta droga prowadzi bohaterów do wrót zamku.

Poniżej znajduje się opis jego pomieszczeń. Liczby przy nazwie pomieszczenia odpowiadają liczbom na planie zamku, umieszczonym na końcu scenariusza.

W opisie poszczególnych komnat uwzględniono tylko te rzeczy, które mogą odegrać jakąś rolę w przygodzie. Oczywiście to, iż nie piszę szczegółowo co znajduje się w danym pomieszczeniu nie oznacza, że jest ono puste. Wprost przeciwnie, Mistrz Gry może i powinien improwizować na temat wyposażenia pokoju, pamiętając o tym, by nie umieszczać żadnych „dziwnych" przedmiotów typu magicznych mieczy, wiszących na ścianach, a jedynie jakieś sprzęty gospodarcze itp. Należy się przy tym kierować funkcją pomieszczenia, którą MG zna (gracze mogą się jej domyśleć właśnie po opisie).



Opis zamku

1. Dziedziniec: Dziedziniec jest wybrukowany popękanymi ze starości, kamiennymi płytami, mierzącymi mniej więcej 0,5 x 0,5 metra. Płyty są poprzerastane kępami wybujałej trawy. Gdzieniegdzie, szczególnie w pobliżu murów i resztek zabudowań gospodarczych rosną młode drzewka i krzewy. Na dziedzińcu, pomiędzy kępkami trawy rośnie trochę ziela *mirag sor*.

2. Brama: Dziedziniec jest otoczony murem około trzymetrowej wysokości. Do środka zamku można się dostać przez szeroko otwartą bramę (otworzyli ją kuglarze, których wóz opisany jest w punkcie 3). Przy bramie stoi wbity w ziemię przegniły pal, na którym tkwi szkielet jakiegoś nieszczęśnika. Brama i fragment muru bezpośrednio przy niej oplecione są dziką winoroślą. Ze zwornika bramy szczerzy zęby kamienny gargulec z utrąconym skrzydłem. Odrzwia wrót są wykonane z poczerniałego ze starości dębu, obitego żelaznymi wzmocnieniami.

3. Wóz: We wskazanym na planie zamku miejscu stoi wóz. Wygląda jak furgon kuglarzy, obwieszony kolorowymi wstążeczkami, dzwoneczkami i podobnymi utensyliami. W zaprzęgu leży padły, rozkładający się koń.

Wokół wozu porozrzucane są ciała jego pasażerów. Wszystkie znajdują się w stanie dość zaawansowanego rozkładu. Z tego względu niemożliwe jest stwierdzenie przyczyny ich śmierci. Test INT z ujemnym modyfikatorem -50 (czarnoksiężnicy wykonują test bez modyfikacji) pozwoli stwierdzić, że zwłoki leżą tu co najmniej od dwóch tygodni. Wokół wszystkich kłębią się roje tłustych much robaczyc. Ktoś, kto będzie chciał przyjrzeć się ciałom nieco dokładniej (sakiewki, kieszenie) musi najpierw wykonać dwa testy. Pierwszy to test *obłędu* (odporność nr 2) – nieudany oznacza przydzielenie bohaterowi 0-1 PO (rzut K6: 1-3 bez PO, 4-6 1 PO). Drugi test wykonywany jest dlatego, że ciała bardzo, ale to bardzo cuchną. Wykonuje się go przeciwko odporności nr 7. W przypadku niepomyślnego rezultatu bohater będzie wymiotował przez kilka najbliższych K6 minut.

Na samym wozie leży rozkładający się trup jakiegoś humanoida (kiedyś była to kobieta ludzka, ale teraz może to stwierdzić jedynie czarnoksiężnik, który wykona udany test INT z ujemnym modyfikatorem -30. Podobny modyfikator stosowany jest przy próbie określenia rasy i płci pozostałych ciał). Trup ściska w ręku kindżał. W sakiewce ma 2 sztuki złota i 13 sztuk srebra.

Tuż przy wozie leżą trupy orczycy i orka. Oba znajdują się w stanie zaawansowanego rozkładu, przy pierwszym można znaleźć 3 złt i 12 srb oraz długi, typowy miecz lekki, natomiast w sakiewce drugiego znajduje się 5 złt i 19 srb. Przy pasie wisi na rapciach typowa szabla.

Najbliżej bramy leży czwarty i ostatni trup, tym razem człowieka-mężczyzny. W sakiewce ma zaledwie 4 sztuki srebra, ale za to na sobie ma typową zbroję łuskową i trzyma w garści bojowy topór. Oczywiście zdjęcie zbroi z trupa nie należy do najprzyjemniejszych zadań – należy zastosować rzut na odporność nr 2 i w przypadku niepomyślnego rezultatu przydzielić bohaterowi 1 PO.

Na wozie, poza rzeczami niezbędnymi przy wędrownym trybie życia (kubki, garnki, koce, obrok dla konia, trochę żywności), znajduje się jeszcze rozstrojona lutnia i piszczałka. Pod siedzeniem woźnicy, zakryty przez derkę, leży niewielki bębenek z pałeczkami i typowa kusza wraz z kołczanem, w którym jest 13 bełtów.

Oczywiście bohaterowie zaczną się zastanawiać kim są, a raczej byli, znalezieni nieszczęśnicy. Całej historii dowiedzą się nieco później od małej dziewczynki (kolejnej formy wampira), ale oczywiście nie ma potrzeby trzymać ciebie, drogi Mistrzu Gry, w niepewności. Podane poniżej wiadomości wykorzystaj przy opowiadaniu bohaterom historii dziewczynki.

Wóz rzeczywiście należał do niewielkiej trupy wędrownych kuglarzy. Zawędrowali w te strony, jadąc do najbliższego większego miasta, gdzie mieli nadzieję zarobić trochę grosiwa. Na swe nieszczęście zatrzymali się na nocleg w ruinach zamku wampira. Oczywiście tym samym podpisali na siebie wyrok śmierci.

Znaleziony wóz spełnia podwójne zadanie. Po pierwsze, dostarcza wampirowi pretekstu do pojawienia się pod postacią małej dziewczynki, która twierdzi, że jest

córką zabitych ludzi, a po drugie stanowi kolejne ostrzeżenie. Sprytni gracze powinni się zorientować, że przy trupach są sakiewki z pieniędzmi (prawdziwi rozbójnicy prawdopodobnie by je zabrali), na wozie nie ma żadnych zabawek, które powinny być, jeśli dziewczynka jest tym, za kogo się podaje, a w końcu prawdziwi zbójcy raczej ukryliby ciała i wóz, a nie pozostawili go na środku dziedzińca. Jeżeli gracze są na tyle inteligentni, by zorientować się, że coś tu nie gra, to być może ich bohaterowie mają szansę wyjść z tej przygody z życiem.



4. Szopa: Wszelkie opisane poniżej budynki gospodarcze mają jedną cechę wspólną – są w fatalnym stanie. Gonty, kryjące kiedyś dachy w większości zniknęły. Wnętrza pozarastane są krzakami, a drewniane części budynków upstrzone są grzybami i pleśnią. W tej szopie nie ma nic wartego uwagi.

5. Stajnia: Ten budynek był kiedyś nieco wyższy od pozostałych zabudowań gospodarczych, ponieważ do stajni był jeszcze dobudowany stryszek na siano. Jego zgniłe resztki nadal spoczywają na przegniłej podłodze stryszku. Sądząc po wielkości pomieszczenia, mogło tu kiedyś stać do 10 koni. Na ścianach wiszą resztki końskiej uprzęży.

6. Szopa: Także ten budynek, a raczej jego ruiny, niewiele różnią się od pozostałych. W tej szopie można znaleźć w miarę cały cebrzyk na wodę oraz kilka garści ziela *lant gur-tu tornt sor.*

7. Kuźnia: Stara kuźnia jest budynkiem stosunkowo nieźle zachowanym. W jej wnętrzu wciąż stoi palenisko z resztkami miechów. Kilka kowadeł, pod ścianami rozmaite przedzewiałe narzędzia kowalskie. Na uboczu, w krzakach leży nieznacznie uszkodzony napierśnik (waga 70 SF, OBRONA +15, WYPAROWANIA 45, 90, 70, WYTRZ 40, Wpływ na odporności +2).

8. Wozownia: W tym pomieszczeniu stoi stary powóz. Z jego wyglądu można wnioskować, że ma co najmniej 100 lat. Wewnątrz powozu nie ma nic godnego uwagi.

W chwili, w której pierwszy z bohaterów wchodzi do budynku rozlega się lekki trzask, a z dachu opada kurz, wirując w smudze światła. Przez moment nic się nie dzieje i w tym czasie bohaterowie, którzy są w środku pomieszczenia mogą wyjść. Po chwili cały dach się zapada. Każda, znajdująca się w wozowni osoba, która nie wykona udanego testu Zręczności z ujemnym modyfikatorem -30 (ze względu na rozmiary dachu), otrzymuje 3K50 obrażeń obuchowych, zmniejszanych o ewentualne wyparowania zbroi (podzielone przez 5, gdyż najbardziej narażone na zranienie są ramiona i głowa) i własnej skóry (niemodyfikowane). Rzecz jasna gracze będą święcie przekonani, że zadziałała tu jakaś pułapka, mająca za zadanie zapobieżenie wejściu do tego pomieszczenia, ale tak naprawdę to dach zawalił się z przyczyn jak najbardziej naturalnych. Jeśli bohaterowie mimo wszystko zechcą przeszukać całe pomieszczenie łącznie ze zrywaniem kamiennych płyt podłogowych, to im pozwól na to. Przecież nie możemy psuć im zabawy!

9. Baszta młyńska: Niezbyt wysoka baszta, na której szczycie umieszczono kiedyś wiatrak, dostarczający mieszkańcom zamku mąki. Ramiona wiatraka są w opłakanym stanie, zostały z nich praktycznie tylko żebra. Sam mechanizm jest jednak znacznie lepiej zachowany.

Zamek – parter

(Mapy parteru i piętra zamku znajdują się na końcu tekstu przygody.)

10. Wejście do zamku: W potężnej, kamiennej futrynie tkwią na wpół wyłamane drzwi. Podobnie jak wrota, tak i one są wykonane z ciemnego ze starości dębu i wzmocnione żelaznymi okuciami. Nad wejściem widnieje na wpół zatarty herb dawnych właścicieli zamku. Z najwyższą trudnością można się dopatrzyć czegoś, co jest podobne do siedzącego na czaszce kruka.

11. Hall: Największe pomieszczenie w zamku. W tej chwili w stanie totalnego bałaganu – meble i inne sprzęty są połamane, podłoga zaśmiecona jest stosami suchych, naniesionych przez wiatr liści. W pomieszczeniu nie ma nic wartego uwagi.

12. Kuchnia: Komnata, w której kiedyś przygotowywano posiłki i w której jadła służba. Jest tu duży piec i dość zniszczony stół. Na ścianach wiszą rozmaite kucharskie utensylia – noże, garnki itp.

13. Pokój: W tym pomieszczeniu na ścianach wiszą obrazy, przedstawiające członków rodu Kurkretschów, właścicieli zamku. Pośrodku pomieszczenia stoi długi stół, a w jego pobliżu kilka krzeseł. Ściany były kiedyś obite draperią, która w tej chwili jest w strzępach.

14. Alkowy: Praktycznie identyczne pomieszczenia, w których kiedyś sypiała ważniejsza służba i goście. Szerokie ławy do spania, może jakiś pusty kufer.

Zamek – piętro

15. Pokój: Praktycznie puste pomieszczenie, kilka małych sprzętów, za okienkiem właśnie tego pomieszczenia wisi klatka w której, jak twierdzi duch, są jego ziemskie resztki. Zdjęcie klatki, wbrew pozorom, nie powinno być specjalnym problemem. Wisi ona co prawda na łańcuchu, ale łańcuch jest po pierwsze w zasięgu ręki, po drugie przerdzewiały. Kilka ruchów pilnikiem, czy odpowiedni czar powinny załatwić sprawę. Poza tym można jeszcze wykorzystać czary typu *Latanie* i po prostu powyciągać kości z klatki.

16. Pokój: W pomieszczeniu stoi przy ścianie zbroja płaszczyznowa ciężka, pasująca na humanoida wzrostu około 170 cm i wagi około 90 kilogramów. Poza nią w pomieszczeniu nie ma nic ważnego.

17. Sypialnia: W komnacie sypiał kiedyś władca zamku. Stoi tu szerokie łoże z baldachimem i dwa nie zamknięte kufry z zapleśniałymi, skrojonymi według mody sprzed jakichś 100 lat ubraniami. W kieszeni jednego z ubrań spoczywa zapomniana sakiewka z 3 mitrylowymi i 27 złotymi monetami. Wszystkie są bite przez Katana Orio-gar-hana (popularne „święte ryje"). Wszystkie tkaniny są wilgotne i praktycznie rozłażą się w rękach.

18. Salon: Podłoga salonu jest przykryta starym i wyliniałym dywanem. W pomieszczeniu stoi drewniane biurko, ale w jego szufladach nie ma nic, poza przyborami do pisania, kilkoma zwojami czystego pergaminu i małym portretem nagiej elfki, wyprężającej się wyuzdanie w stronę oglądającej osoby. Z salonu można przejść na niewielki balkon, jednak jest on tak nadgryziony zębem czasu, że oberwie się po wejściu kogoś większego od hobbita. Dla osoby, która się wtedy na nim znajdzie oznacza to 10K10 obrażeń wskutek upadku (obrażenia nie podlegają modyfikacjom związanym z noszoną zbroją).

19. Wieża: Wewnątrz tej wieży wiją się spiralne schody, prowadzące zarówno w górę, na piętro i dach zamku, jak i w dół, do podziemi. Mają szerokość około 80 cm i mogą nimi iść obok siebie najwyżej dwie osoby. Wejście z parteru i na piętro (do salonu) jest zamykane grubymi, okutymi metalem drzwiami, ale w chwili obecnej są one uchylone. Na dole wieży znajduje się studnia, która dostarczała mieszkańcom zamku wody. Część schodów, prowadząca z piętra do pomieszczenia, w którymś kiedyś była zbrojownia, a obecnie jest pracownia magiczna wampira jest mocno niepewna. Każdy, kto

tamtędy idzie w górę ma 15% szansę na spowodowanie zawału schodów. Oznacza to upadek w ciemną otchłań studni i prawie pewną śmierć. Aby uniknąć spadnięcia można zastosować test Zręczności (modyfikatory ze zbroi!). W przypadku udanego testu, bohater zdoła uchwycić się kamiennych stopni i podciągnąć, ale straci wszystkie trzymane w rękach przedmioty, które z głośnym pluskiem znikną w studni. Jeżeli test będzie nieudany, bohater sam wpadnie do studni, gdzie może utrzymać się na powierzchni przez K2 rundy jeśli nosi zbroję metalową, K6 rund jeśli jest w zbroi skórzanej lub K20 rund bez zbroi. MG może zmodyfikować rezultaty rzutów, biorąc pod uwagę konkretny typ zbroi (im cięższa, tym szybciej się tonie).

Na szczycie schodów znajduje się niewielka platforma, na której „ukrywa się" mała dziewczynka (patrz **Spotkanie z maleństwem**). Po przekroczeniu granicy między życiem, a śmiercią i „odrodzeniu" jako wampir, władca zamku rozkazał swym martwiaczym sługom wyburzyć część schodów, która prowadziła do zbrojowni (pomieszczenie na szczycie wieży), a samo wejście zabić deskami. Każda osoby, która bada wieżę na wysokości platformy powinna wykonać test Inteligencji z ujemnym modyfikatorem -40 ze względu na czas, jaki upłynął po wyburzeniu schodów i związane z nim zatarcie się śladów. Sukces oznacza, że testowana osoba zauważyła ślady wyburzenia stopni, bądź też dechy, zabijające dawne wejście do pracowni. Pamiętaj o tym, że wewnątrz wieży jest prawie ciemno.

Oczywiście brak schodów nie jest żadną przeszkodą dla wampira, który do swej pracowni dostaje się w formie eterycznej, przenikając przez szczeliny w podłodze. Bohaterowie będą mieć jednak problemy z dostaniem się do środka, jeśli nie użyją czaru typu *Latanie*. Choć trudne, możliwe jest również dostanie się do wnętrza pracowni poprzez rozbicie podłogi. Dawne wejście znajduje się na wysokości około sześciu metrów od platformy z małą dziewczynką. Na platformie może swobodnie pracować tylko jedna osoba, a ograniczone pole manewru (-25 do ZR) mają dwie osoby. Pamiętaj o tym, że każde niepowodzenie może oznaczać upadek w głąb studni.

Studnia ma głębokość około 30 m, lustro wody znajduje się na głębokości około 20 m. Jest obmurowana kamienną cembrowiną i zaopatrzona w przegniły cebrzyk na równie przegniłej linie. Właśnie przy studni znajduje się zamaskowane wejście do podziemi. Jest na tyle dobrze ukryte, że usprawiedliwia to zastosowanie ujemnego modyfikatora -30 do testów użycia zdolności profesyjnych typu *Wykrycie*. Opis lochów znajduje się w części zatytułowanej **Podziemia**.

20. Pracownia magiczna: Jest to dawna zbrojownia zamku. Na ścianach wciąż jeszcze wiszą trzy stare i przerdzewiałe kolczugi typowe, a w stojakach ustawione są trzy krótkie halabardy, dwa espadony, pięć szabli. Cały oręż jest dość zardzewiały (-5 do zadawanych obrażeń i -20 do wytrzymałości na uszkodzenia). Jednak to nie broń jest głównym wyposażeniem komnaty. Pośrodku ustawiony jest stół, na którym stoi kompletna aparatura alchemiczna, w szafkach znajdują się następujące składniki magiczne: 4 dawki krwi dużego smoka, 2 dawki wyciągu z osadu krwi orków uruk-hai, 1 dawka ekstraktu z oczu bazyliszka. Dodatkowo w szafce znajdują się następujące mikstury: *wzmocnienia, stałego paraliżu, osłabienia* i *zręczności.* W pojemnikach jest tylko po jednej dawce każdego eliksiru. Mikstury są nieoznakowane. W szufladzie stołu znajduje się dodatkowo magiczny pieniążek szczęścia, a na blacie leży księga magiczna z nałożonym na nią runem (zasłoniętym kartką papieru) czaru *Krąg zimnego ognia.* W księdze znajdują się wszystkie opublikowane dotąd w MiM czary czarnoksięskie i alchemiczne do 5 kręgu włącznie.

Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że wstępu na wieże broni nie tylko podłoga. Niezależnie od tego, czy wampir już się ujawnił, czy też nie, w pomieszczeniu są dwa typowe szkielety. Oba ubrane są w czarne szaty i noszą na czaszkach diademy, wykonane ze stopu przypominającego tombak, niemniej jednak wyglądające dokładnie jak *korona trupiej władzy.* Jeżeli doszłoby do tego, że w czasie nieobecności wampira ktoś włamałby się do tego pomieszczenia, szkielety będą zachowywać się jak czarnotrupy. Jeden będzie machał rękoma, tak jakby próbował rzucać czary, drugi natomiast porwie za którąś z broni i spróbuje rozprawić się z napastnikiem przy pomocy środków fizycznych. Ruszy do ataku, kiedy tylko z wybitego w podłodze otworu wysunie się głowa śmiałka. Oba martwiaki nie potrzebują kontroli wampira, ponieważ „żyją" dopóki znajdują się w tym pomieszczeniu. Ich „kontrolerem" jest niejako sam zamek, wskutek czego, w przeciwieństwie do pozostałych martwiaków, będą w stanie działać nawet po śmierci wampira. Oczywiście w przypadku silniejszych bohaterów takie zabezpieczenie może okazać się niewystarczające, ale wampir obmyślił to sobie jako rodzaj opóźnienia, umożliwiającego mu powrót do zamku i osobiste wykończenie naruszających jego domenę nędzników.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli włamać się do tego pomieszczenia, „dziewczynka" nie będzie, rzecz jasna, protestować. Wampir sądzi, że wszelkie przedmioty, jakie zostaną mu zabrane i tak w końcu odzyska.

Co się dzieje w zamku?

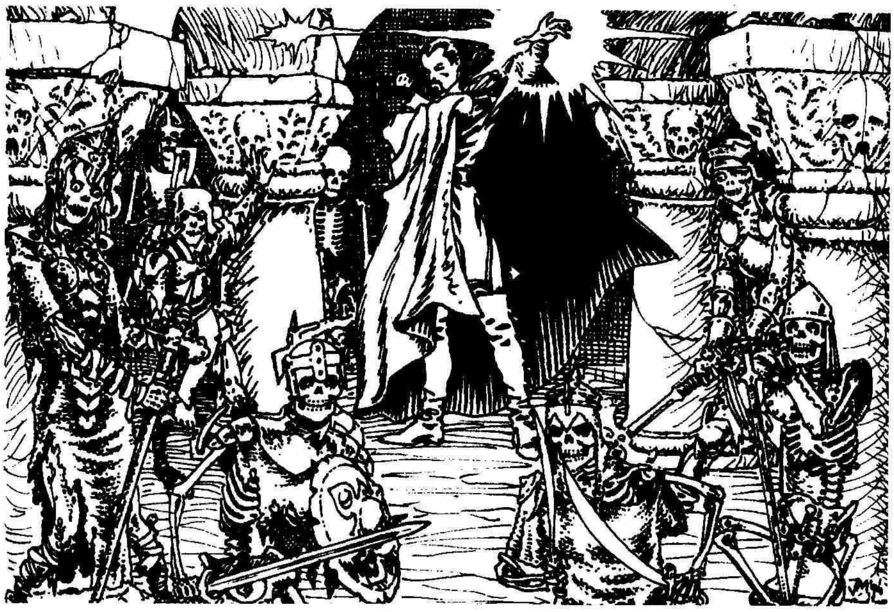
Po zachodzie słońca przed bohaterami pojawia się duch, tłumaczy gdzie znajduje się „jego" ciało i mówi, że powtórnie pojawi się tuż przed świtem, by wskazać wejście do lochów i miejsce ukrycia skarbów złego władcy. Oczywiście duch już się nie zjawia.

Spotkanie z maleństwem

Jak zostało już wspomniane podczas opisu wieży, na znajdującej się tam platformie bohaterowie znajdują kulącą się, drżącą z zimna i strachu małą dziewczynkę. Wyjaśnia im ona, że jest córką zabitych kuglarzy z wozu, że zrobili to zbóje i że jej samej udało się jakoś w bitewnym zamieszaniu uciec aż tutaj, gdzie siedzi, nie śmiejąc ruszyć się z miejsca po coś innego niż



woda czy żywność z wozu. Na platformie nie ma jednak żadnych resztek jedzenia, żadnych okruchów czy ogryzków (ujawnij to jedynie wtedy, jeśli ktoś z grupy wyraźnie zadeklaruje ich poszukiwanie) – ale przecież dziewczynka mogła zjadać wszystko do ostatniego okruszka, prawda?



Dziewczynka opowiada im historię, przedstawioną przy opisie wozu. Kiedy mówi o śmierci „swoich" rodziców zanosi się płaczem i tuli do któregoś z bohaterów (jednak nie do kapłana dobrego bóstwa czy paladyna – tych osób w ogóle raczej unika).

Znajda błaga bohaterów by ci pomścili śmierć jej rodziców i przyjaciół, mówi, że wie gdzie znajduje się wejście do lochów, w których ukrywają się bandyci. I rzeczywiście, wskaże im ukryte drzwi do podziemi. Oczywiście dziewczynka jest kolejną z form wampira, będzie starała się sprowadzić bohaterów do swej jaskini jeszcze tej nocy. Jeżeli z jakichś przyczyn konwersacja z bohaterami przeciągnie się i zacznie świtać, dziewczynka za żadną cenę nie wyjdzie na światło słoneczne. Wampir, woląc uniknąć rozpoznania, uda, że potyka się na schodach i spadnie do studni, skąd w formie eterycznej mgły przedostanie się do swej trumny.

Dziewczynka jest małą, nieszczęśliwą istotą, ale daje o sobie znać jej głód krwi. Nalega na jak najszybsze wyruszenie w lochy, jest zniecierpliwiona i z niepokojem spogląda przez okno na wschód. Odgrywając rolę wampira w formie dziewczynki postaraj się wypaść tak, jak mały Damien w filmie *Omen*. Myślę, że to dobry przykład.

Podziemia

Po otworzeniu ukrytych drzwi i zaopatrzeniu się w jakieś źródło światła drużyna widzi strome, prowadzące w dół kamienne schody. Wkrótce kończą się one w jakimś korytarzu. Podziemia są bardzo rozległe, ale nie podajemy ich planu. Nie będzie to potrzebne. Do podziemnej komnaty, w której znajduje się „sypialnia" wampira nasi śmiałkowie docierają bez specjalnego trudu. Prowadzi ich przeznaczenie...

Korytarz jest nieznacznie rozświetlony padającym gdzieś z przodu blaskiem ognia. Czuć zapach dymu. Wkrótce przed oczyma bohaterów rozpościera się widok podziemnej komnaty, a w niej kilku orków, półorków i ludzi siedzących przy ognisku... Nagle opada iluzja, nie ma żadnego ognia, bandyci to zombie i szkielety, a mała dziewczynka rozwiewa się w mgłę, która ulatuje za martwiaki, formuje się najpierw w kształt jakże znajomego ducha, teraz złośliwie uśmiechniętego, a później w wysokiego, postawnego mężczyznę. Mężczyznę, który zaczyna się demonicznie śmiać, odrzuciwszy głowę do tyłu, mężczyznę z doskonale widocznymi pięknymi, długimi kłami.

W tym momencie gracze powinni być nieco zaskoczeni, ale to właśnie ten efekt, który chcieliśmy osiągnąć. W stronę bohatera ruszają martwiaki, a wampir, bezpieczny za swymi sługami, przygląda się temu z uśmiechem...

Nastał czas ostatecznej walki! Bohaterowie będą mieć ciężką przeprawę, ale myślę, że zabicie wampira leży w ich możliwościach. Jeśli im się to nie uda, to cóż... zawsze można wylosować sobie nowego bohatera.

Przeciwko nim staje pięć szkieletów i cztery zombie. Taktyka walki wampira i jego sług podana jest w rozdziale **Przeciwnicy**.

Przeciwnicy

Książę Wigthor Kurkretsch

Mniej więcej 150 lat przed opisywanymi wydarzeniami w rodzinie ówczesnego władcy tych okolic urodził się syn. Jego matka zmarła w połogu, a ojciec, zasmucony utratą ukochanej żony, poświęcał małemu Wightorowi dużo czasu. Zaślepiony ojcowską miłością nie chciał zauważyć zepsucia, jakie objawiło się w dziecku. Młody książę nie był wtedy jeszcze zły, o nie. Był raczej bezduszny... Wkrótce ojciec umarł, a Wightor przejął po nim rządy. Miał w tym czasie i zasługi. Udało mu się przepędzić bandy rozbójników i chronił handlowe trakty, przebiegające przez jego niewielkie lenno, ale zdecydowana większość poddanych widziała go jako ciemiężyciela i krwiopijcę. W wiejskich gospódach nadano mu imię Pijawka, ale nie znalazła się ani jedna osoba, która ośmieliłaby się powiedzieć mu to w oczy.

Młody władyka zainteresował się też alchemią i czarną magią. Po kilku latach doszedł w obu dziedzinach do poważnych osiągnięć. Udało mu się na przykład wykonać kilka magicznych przedmiotów...

Właśnie wtedy zdarzyło się coś, co zmieniło dotychchczasowe życie księcia Wightora. Traf chciał, że w trakcie któregoś ze swych wypadów z zamku spotkał na drodze niewielką grupkę podróżnych, a wśród nich młodą dziewczynę o imieniu Benya. Urzeczony jej urodą, porwał ją do swej siedziby, a stawiających opór towarzyszy branki pozabijał. Na zamku próbował przez kilka tygodni namówić dziewczynę do ślubu, lecz ta uparcie odmawiała. Zniecierpliwiony, gorejący żądzą włamał się kiedyś do jej sypialni i siłą wyegzekwował swe „prawa". Przerażona swym adoratorem, zhańbiona i na wpół oszalała Benya rzuciła się w głąb zamkowej studni, a jej ciała nigdy nie wyłowiono.

Wightor w szale i gniewie zgromadził kilku wiernych sobie ludzi i wyruszył na trakty i gościńce rabując i zabijając. Być może uszłoby mu to na sucho, gdyby nie to, że któregoś wieczoru w ciężkiej, magicznej walce zabił kapłana jakiegoś nieznanego mu boga.

Jak zwykle pewny bezkarności wrócił do swego zamku, lecz rano stwierdził, że słońce jest dziwnie nieprzyjemne. Miał chęć jedynie na sen i może na krwiste, bardzo krwiste mięso. W ciągu kilku dni uzmysłowił sobie, co mu się przydarzyło. Stał się jednym z żywych po śmierci, z tych, którzy podążają ścieżką po lewej ręce, z tych, których zowią martwiakami. Stał się wampirem.

Rozgniewany, prawie zapomniany bóg okazał się straszliwym mścicielem. Nałożył na księcia klątwę. Zamienił go w wampira, lecz tego nie było mu dość. Aby powiększyć jego cierpienia, na terenie zamku zmienił prawa rządzące magią i spowodował, że jedynym miejscem, w którym wampir zdolny jest zaspokoić swój głód jest sam zamek i teren w jego cieniu. Jeżeli przez kilka tygodni wampirowi nie uda się zwabić jakichś ofiar czuje tak przerażający ból, że jest gotów zrobić wszystko, by tylko zaspokoić swój głód. Sprytnie maskując swe sługi-martwiaki, często udaje mu się porwać z gościńca jakiegoś nieostrożnego przechodnia, sprowadzić go kasztelu i tu zaspokoić swój apetyt.

Charakterystyki

Wampir, książę Wightor Kurkretsch; 12 POZ, czarnoksiężnik i alchemik 10 POZ; CHAR zły (ewidentnie)

Wzrost: 182 cm; **Waga:** 83 kilogramy
ŻYW 375 (w chwili obecnej 250); SF 233; ZR 155; SZ 112; INT 100; MD 85; UM 189; CH 136; PR 102; WI 93; ZW 21;

Odporności: 1-191; 2-190; 3-191 (+20); 4-167 (+20); 5-171; 6-157; 7-144; 8-156; 9-155; 10-153

PD za pokonanie 450 (podwojone w przypadku dobrych bohaterów)

Broń:

1. Magiczny sztylet paraliżu: TR 131; biegłość 102; charakterystyka puginału oprócz Skuteczności - 80kł, 45 tn; daleka -75. Dodatkowo po zadaniu ciosu, który zadał choćby 1 pkt obrażeń ofiara musi wykonać test odporności nr 6 albo na K10+2 rundy jest niezdolna do czegokolwiek. Upuszcza wszystko, co trzyma w ręku i sama pada na ziemię.

2. Zęby: TR 180; biegłość 135; obrażenia 75kł/0/0; współczynnik uszkodzeń x 2; zasięg 1,0; OB+10 pkt.

Obrona: daleka 35, bliska 100 pkt.
Zbroja: Magiczna szata, będąca odpowiednikiem typowej kolczugi: bez ograniczeń; waga w SF 15; Obrona +10; wytrzymałość 90; odporność nr 3 +20; nr 4 +20)

Dodatkowo nosi na palcu magiczny pierścień, dzięki któremu raz dziennie, po wypowiedzeniu hasła brzmiącego *tughol* może zamaskować dowolną iluzją do 10 osób. Jak nietrudno wywnioskować, używa go do maskowania swych sług-martwiaków.

Zdolności specjalne:

1. *Aura śmierci*: Odpowiedzialna za istnienie wampira. W magiczny sposób wiąże i chroni jego ciało, zwiększając o 10 pkt OB (uwzględnione w charakterystyce). Aura jest osłabiona bądź zniszczona w przypadku skutecznego użycia zdolności profesyjnej *Zniszczenie martwiaka*.
2. *Wyssanie energii życiowej*: Przy każdym dotknięciu żywej istoty, wampir wysysa jej energię – 9 pkt na rundę. Gdy żywa istota straci całą swą energię życiową, zapada w śpiączkę, potem umiera. Po 24 godzinach budzi się jako martwiak 0 POZ, najczęściej zombie. Efekty tej umiejętności są automatyczne, ale wampir może jej nie używać, jeśli tak chce.
3. *Odporność na czynniki fizyczne*: Niewrażliwość na trucizny, gazy trujące, brak tlenu itd. Wampir nie odczuwa zmęczenia, ani potrzeby snu (jednak w ciągu dnia zapada w letarg).
4. *Brak przemiany materii*: Wampir nie potrzebuje ani jedzenia, ani picia. „Żywi" się krwią. Jeżeli dłużej niż przez dzień będzie pozbawiony świeżej krwi, jego Żywotność spada o 12 punktów na dzień, jednak nie może dzięki temu umrzeć. Spadek cechy zostaje zahamowany na poziomie 50 pkt, a wampir cierpi wtedy z „głodu", co oznacza, że wszystkie współczynniki i odporności zostają zmniejszone o połowę. Stracone punkty odzyskuje z chwilą zaspokojenia żądzy krwi, w ilości 10 punktów na rundę ssania. Przeciętny półolbrzym starcza na 7 rund ssania, człowiek, elf, ork, półork, reptillion starcza na 5, goblin, gnom, krasnolud na 3. Uwaga – preferuje krew ludzi.
   Proszę zwrócić uwagę, że w chwili obecnej wampir jest nieco „głodny".
5. *Przemiana*: Potrafi przemienić się w dowolną postać ludzką, jednak nie potrafi skopiować konkretnej osoby, a także w „ducha" i w postać eteryczną. Charakterystyki podano poniżej.
6. *Specjalny atak*: Ugryzienie, które zadało co najmniej 1 obrażenie powoduje, że osoba ugryziona musi odeprzeć ten atak przy pomocy testu odporności nr 6 albo zapada w śpiączkę, w czasie której umiera, po czym budzi się po 24 godzinach jako wampir z POZ 0, który jest całkowicie posłuszny swemu „ojcu".
7. *Eteryczność*: Po zredukowaniu Żywotności do 30 pkt zamienia się w postać eteryczną (mgłę) i próbuje uciec do swego sanktuarium, gdzie przez K10+10 godzin leczy się do poziomu naturalnego.
8. *Odwzorowanie zdolności*: Ma wszystkie umiejętności i zdolności posiadane przed śmiercią, dodatkowo może normalnie uczyć się i zdobywać doświadczenie.
9. *Letarg*: Od świtu do zmierzchu zapada w letarg. O ile nie dotrze na czas do swego sanktuarium, pada w swej prawdziwej postaci tam, gdzie stał. Jeżeli zostanie wystawiony na działanie promieni słonecznych, budzi się, ale na każdą rundę przebywania w słońcu traci k50 punktów ze wszystkich współczynników.
10. *Odrzucenie*: Wampir nie może zaatakować gorliwego wyznawcy dobrego boga, trzymającego jego symbol, jeśli nie przejdzie testu odporności numer 2 pomniejszonej o 70 punktów.
11. *Niechęć*: Ziele *karantor sor* (czosnkowe) powoduje, że wampir nie będzie w stanie zaatakować trzymającej je osoby, jeśli wcześniej nie przejdzie testu odporności nr 6 pomniejszonej o 40 punktów (jeżeli wampir przejdzie ten test, osoba trzymająca ziele ma +50 punktów do Obrony).

Formy wampira:

Duch

Wampir wygląda w tej formie jak zwykły duch. Jego współczynniki fizyczne są zmniejszone do jednej dziesiątej, lecz wszystkie pozostałe mają taką wielkość jak w formie podstawowej.

W tej formie wampir potrafi wykorzystać zdolności numer 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11.

Jeżeli zostanie zmuszony do walki, przemienia się w swoją normalną formę. Przemiana trwa 1 pełną rundę. W jej trakcie wampir nie może walczyć ani rzucać czarów, sam wtedy może zostać zraniony jedynie przy pomocy czarów bądź broni magicznej.

Dziewczynka

W tej formie wampir wygląda jak mała, mniej więcej dziesięcioletnia dziewczynka. Jej łachmany są odpowiednikiem magicznej szaty, wiszący przy pasie mały nożyk to sztylet paraliżu, a noszona na palcu tania obrączka to magiczny pierścień.

Wszystkie współczynniki fizyczne zmniejszone są do połowy, pozostałe mają wysokość jak w formie podstawowej. W tej formie wampir potrafi wykorzystać wszystkie swe zdolności.

Forma eteryczna (mgła)

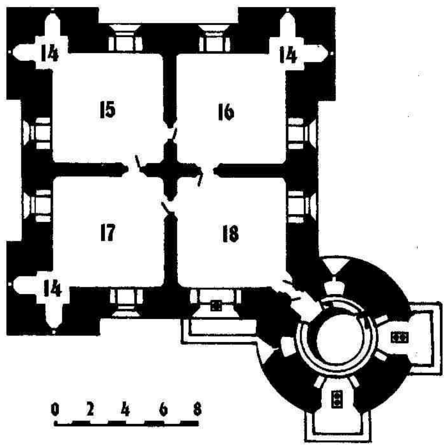
W tej formie wampir nie posiada współczynników fizycznych (oprócz Żywotności, która pozostaje na poziomie sprzed zamiany). Nie może zostać zraniony zwykłą bronią, a jedynie magiczną. Nie potrafi rzucać czarów, ani walczyć.

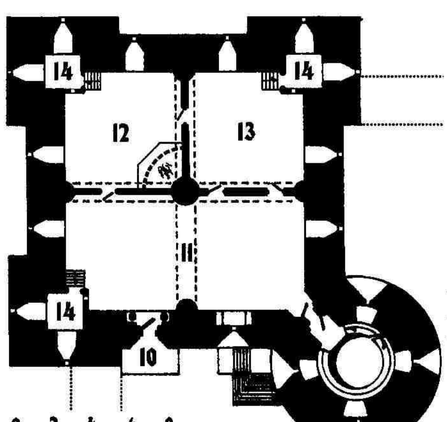
Czary, znane przez wampira: Wampir zna wszystkie opublikowane do tej pory w MiM czary czarnoksięskie i alchemiczne. Autorytatywnie potrafi rzucać: *Wybuch, Aureola nekromancji.*

Sługi wampira: są to zwykłe, typowe szkielety i zombie. Przeciwników jest łącznie dziewięciu, pięć szkieletów i 4 zombie. Ich charakterystyki podane są w bestiariuszu w tym numerze. Przed rozegraniem przygody każdy MG powinien indywidualnie stworzyć pełne charakterystyki tych przeciwników oraz uzbroić ich i opancerzyć. Dzięki temu możliwe będzie dostosowanie ich siły i możliwości do indywidualnych możliwości poszczególnych drużyn.

Taktyka wampira: Po przemianie z dziewczynki w swą prawdziwą postać, wampir rozkaże swym sługom zaatakować bohaterów w ten sposób, by jedna osoba (nie kapłan dobrego boga i nie paladyn) została odcięta od pozostałych. Tym nieszczęśnikiem wampir zajmie się osobiście, najpierw atakując go *sztyletem paraliżu*, a następnie próbując wyssać z niego krew, by podnieść swą Żywotność. Tak będzie się zachowywał do chwili, gdy całkowicie ją uzupełni. Na użycie czarów zdecyduje się jedynie w przypadku, gdy będzie miał wystarczającą ŻYW, by nie skończyło się to dla niego przemianą w postać eteryczną. Jeżeli zostanie zmuszony do przemienienia się we mgłę, ucieknie do swego tajnego sanktuarium, które mieści się za jedną ze ścian komnaty, w której toczy się walka. Dostaje się do niej przez szczelinkę o średnicy mniej więcej 3 cm. Ściana, oddzielająca jego schronienie od reszty komnaty ma grubość 120 cm. Aby na zawsze pozbyć się wampira, wystarczy wtedy zamurować (lub szczelnie zamknąć) tę szczelinę. W przeciwnym przypadku wampir będzie mścił się na bohaterach, ścigając ich na odległość trzech noclegów od zamku.

Opcja dodatkowa: Jeżeli gracze na to zasługują (są przewidujący, grają rozsądnie i ostrożnie, dobrze wczuwają się w swoją rolę), to w groźnej sytuacji Mistrz Gry może im pomóc – pojawi się duch Benyi i ruszy do ataku na wampira, który całkowicie skoncentruje się na walce z tym niematerialnym przeciwnikiem. Charakterystyki ducha są podane w tym numerze MiM w Bestiariuszu.





Przydział punktów doświadczenia

Za wczucie się w prowadzonych bohaterów od 0 do 50 PD; dla osoby, do której zostanie skierowane pełne ostrzeżenie szalonego kapłana 10 PD; za pokonanie szkieletów w pracowni dodatkowo 10 PD; za stałe pozbycie się wampira dodatkowo 100 PD. Pozostałe PD proszę przyznać według normalnych zasad.

KRYSZTAŁY CZASU

SKARBY MAGICZNE cz.2

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Losowanie magicznych przedmiotów w skarbie typu "C"

Tabela stopni umagicznienia dzieł sztuki

Każdy magiczny przedmiot tego typu jest wart dwukrotnie więcej niż normalny.

Rzuć k100:

01-10	przedmiot nietrwale umagiczniony (bez blokady PM) - wyssanie go daje 1k10 PM (0. stopień umagicznienia)
11-25	przedmiot trwale umagiczniony – po zdjęciu blokady PM* można zyskać 1k100 PM (0. stopień umagicznienia)
26-50	1. stopień umagicznienia
51-76	2. stopień umagicznienia
76-99	3. stopień umagicznienia
100	4. lub wyższy stopień umagicznienia

Obrazy i ikony:

1. stopień umagicznienia:

Święty obrazek – analogicznie jak w wypadku Szaty liturgicznej.

2. stopień umagicznienia:

Obraz tęsknego boga... (wylosuj jakiego boga) – po wypowiedzeniu hasła (1), którym jest czytane od końca imię boga, którego obraz przedstawia (2), wszystkie dotykające obrazu istoty (wraz z obrazem) przeniesione zostają przed ołtarz (3) najbliższej świątyni tego boga (4).

Ikona świętości – należy ją podnieść ponad głowę (1) i wówczas trzymający tę ikonę oraz stojący tuż obok niego (w promieniu 3 metrów) sprzymierzeńcy chronieni są specjalną aurą (2). Aura zapewnia po +25 pkt do TR (3), Obrony (4), odporności (5), antyodporności rzucanych czarów (6) oraz emanuje antymagią 25% (7) – nie kumuluje się z innymi formami antymagii, za to działa niezależnie od nich (8).

3. stopień umagicznienia:

Niedokończony portret – ten magiczny obraz jest najczęściej niedokończonym portretem, przedstawiającym pozbawioną wszelkich rysów twarz. Jeżeli bohater dotknie tego płótna i nie obroni się przed czarem % rzutem na odporność nr 3 z antyodpornością 50 pkt (1), zostanie wchłonięty i uwięziony w obrazie (2), który od tej chwili przedstawia portret swej ofiary (3). Inna osoba, dotykająca teraz obrazu musi wykonać taki sam rzut obronny, a jeśli jej się nie powiedzie, zostaje wciągnięta w obraz (4) na miejsce poprzedniej, która pojawia się, wolna, przed obrazem (5). Dla więźnia obrazu czas nie istnieje, więc się nie starzeje (6). Zniszczenie obrazu niszczy zaklęcie i uwalnia więźnia (7).

4. stopień umagicznienia:

Obraz strażniczy – ten obraz najczęściej wiesza się w korytarzach, przejściach lub na drzwiach. Jeżeli jakakolwiek istota zbliży się do niego na odległość 5 metrów (1), z obrazu wyłania się namalowany na nim strażnik (2).

Rzuć 1k100.

01-25	na obrazie namalowane jest zwierzę (np. tygrys, niedźwiedź, wilk lub wąż). Cechy zwierzęcia odpowiadają 10 POZ (3).
25-50	na obrazie namalowany jest w pełni wyekwipowany gwardzista (z rasy ustalonej wcześniej przez MG – najczęściej malauk). Strażnik ma 10 POZ (3).
50-75	na obrazie namalowany jest ubrany w płytową, odlewaną zbroję rycerz, wsparty na dwuręcznym mieczu – (z rasy ustalonej wcześniej przez MG – najczęściej półolbrzym). Strażnik ma 10 POZ (3).
75-90	na obrazie namalowany jest martwiak (typ i jego rasę ustala wcześniej MG). Powstał z ofiary 10 POZ (3).
91-100	na obrazie namalowany jest potężny potwór – demon lub smok (wybor należy do MG). Strażnik ma 10 POZ (3). Istota, wywołana z obrazu materializuje się w ciągu 1 rundy (4). Jej celem jest zabicie intruzów, jeżeli będą chcieli przejść obok obrazu (5) lub ją zaatakują (6). Tak czy inaczej, strażnik wraca do obrazu po 24 godzinach (7). Jeżeli zostanie pokonany, znika i po 24 godzinach ponownie pojawia się na obrazie (8). W przyszłości ignoruje jednak tego, kto go pokonał (9). Za powtórne pokonanie strażnika z obrazu nie przysługują punkty doświadczenia.

Gobeliny i arrasy:

1. stopień umagicznienia:

Gobelin przeniesienia – po dotknięciu wyszytego na środku znaku (1), osoba która to zrobiła zostaje teleportowana do miejsca, gdzie znajduje się drugi, identyczny (stanowią parę) gobelin (2). Teleportacja zachodzi jednak tylko w przypadku, gdy oba gobeliny są rozwieszone (3). Przedmiot nie umożliwia wydostania się z Labiryntu Śmierci, ale za to działa w jego obrębie (4).

Gobelin czarnej dziury – wyszyte jest na nim wielkie, czarne koło. Gobelin należy powiesić na ścianie, wówczas koło zamienia się w dziurę, przez którą można się przecisnąć na drugą stronę ściany (1). Przedmiot nie działa, jeżeli ściana jest badzo nierówna (2) lub gdy jej grubość przekracza 2k10x10 cm (3) – wartość stała dla każdego gobelinu tego typu; losuje ją MG, tylko raz, na początku (4).

Lustrzana makata – zawieszona na ścianie (ew. drzwiach), staje się jak gdyby oknem (tylko od strony, po której wisi), przez które można zobaczyć wszystko, co dzieje się po drugiej stronie ściany (1). Nie można nic zobaczyć przez ściany magiczne (2) oraz grubsze od 2k10x10 cm (3) – wartość stała dla każdego gobelinu tego typu; losuje ją MG, tylko raz, na początku (4).

2. stopień umagicznienia:

Arras zachłanności – działa jak kamień o tej samej nazwie.

3. stopień umagicznienia:

Labiryntowy gobelin – osoby, które spojrzą na wyszyty wzór labiryntu (1), muszą w każdej rundzie patrzenia wykonywać % rzut rzut na odporność nr 4, aby uchronić się przed paraliżem umysłowym (2). Paraliż może być usunięty tylko odpowiednimi czarami, ale dopiero po zniszczeniu gobelinu (3).

Dywany i wyprawione smocze skóry:

Uwzględnione tu skóry smoków lub innych potworów spełniają tylko i wyłącznie rolę dywanów, makat itp.

1. stopień umagicznienia:

Skóra ukrycia – drzwi i inne przejśca zasłonięte tą smoczą skórą stają się niewidoczne (1) i niewyczuwalne nawet za pomocą dotyku (2).

Obrusik apetytu – spożyty na nim posiłek jest wyjątkowo smaczny, bardzo odżywczy i zaspokaja głód na czas dwukrotnie dłuższy od zwykłego posiłku (1).

2. stopień umagicznienia:

Smocza skóra lewitacji – wymagane jest hasło (1), które trzeba poznać (najczęściej brzmi ono taranat) (2). Wznoszenie i opadanie

wymaga udanego % rzutu na UM (3). Bohaterowie, nie posiadający minimum po 50 pkt akt. INT i ZR nie mogą kierować dywanem (4). Patrz odpowiedni czar maga.

3. stopień umagicznienia:

Dywan Assanu – bohater, który się nim owinie (1), dostaje się pod wpływ sfery egzystencji czasu (2). Bohater w dywanie nie podlega działaniu czasu, nie starzeje się (3) – trwa w czasie, całkowicie odporny na wszelkie czynniki zewnętrzne – zupełnie nic nie jest w stanie mu zaszkodzić (4). Oczywiście, chociaż w żaden sposób nie można zniszczyć tego "rulonu", można go swobodnie przenosić z miejsca na miejsce, a więc bohater, który się w końcu "obudzi" może się bardzo zdziwić, stwierdziwszy gdzie jest. Ten "sen" trwa 1k100 lat (5) – losuje MG. Tylko i wyłącznie odpowiednie hasło-zaklęcie może rozwinąć dywan wcześniej (6) – oczywiście "śpiący" nie może tego zrobić. Hasło można poznać tylko za pomocą czaru typu *Życzenie, Geniusz* (7).

4. stopień umagicznienia:

Latający dywan – Może pomieścić jedną siedzącą w kucki osobę (lub sporą skrzynię) na każde 2 metry kwadratowe powierzchni (1). Waga takiej osoby nie może przekraczać 250 kg (1000 SF)(2). MG powinien na początku wylosować, jak duży jest dywan – będzie miał 2k10 metrów kwadratowych. Latanie odbywa się tylko jednym kierunku, tzn. do przodu, z prędkością równą 1/10 UM (liczonych w metrach/rundę) bohatera, który nim kieruje (3). Wykonywanie ostrych zwrotów zwiększa Obronę lecącego o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji, nie można więc walczyć, ani rzucać czarów (4). Tylko w pełni świadoma osoba może kontrolować lot dywanu, w innym przypadku (zamroczenie, sen, śmierć itp.) dywan po prostu spada na ziemię (5), a lecący otrzymują takie obrażenia, jak przy normalnym upadku. W trakcie takiego latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też szansy wykonania niektórych, wymagających skupienia czynności (6).

Osoby pijane, mające lęk wysokości lub nie posiadające minimum po 50 pkt INT i UM nie są w stanie kontrolować lotu (7).

Do startu potrzebna jest znajomość hasła (8), które trzeba uprzednio zidentyfikować (9). Kierowanie dywanem polega na wydawaniu mu słownych komend (np. "pikuj!", "świecą w górę!", "cała naprzód!", "ostro w lewo" itp.) (10). Dywan wykonuje ostatnią wypowiedzianą komendę do wydania nowej (11). Bez względu na sposób kierowania, dywan daje w stosunku do strzelających z dołu +100 pkt do Obrony (12). Dodatkowo, osoba rzucająca z ziemi czar ma utrudnione zadanie – jest 25% szansa, że czar nie uda się, bo rzucający czar stracił nagle cel z pola widzenia. Lecący, który świadomie unika czaru, zwiększa tę szansę do 50% (13). Na podobnej zasadzie dywan chroni przed zionięciem smoka (14). Wytrzymałość dywanu wynosi 60 pkt + 5pkt za każdy 1 m2 powierzchni.

Narzuty, draperie i kotary:

1. stopień umagicznienia:

Kotara iluzyjnej wartości – patrz moneta o tej samej nazwie.

Draperia ukrycia – patrz skóra o tej samej nazwie.

Lustrzana kotara – patrz makata o tej samej nazwie.

2. stopień umagicznienia:

Kotara wykrycia niebezpieczeństwa – należy ją powiesić w jakimś przejściu albo zasłonić nią drzwi (1), a następnie wypowiedzieć hasło (2), które trzeba uprzednio zidentyfikować (3). Gdy po drugiej stronie (nawet za drzwiami, jeśli je zasłaniała) pojawi się jakieś zagrożenie, kotara daje o nim znać, zmieniając barwę (4). Nie reaguje, jeśli niebezpieczeństwo nie jest duże (5).

3. stopień umagicznienia:

Labiryntowa narzuta – patrz gobelin o tej samej nazwie.

Świeczniki, lampy, kaganki:

Uwaga. Wszystkie przedmioty z tej kategorii muszą się palić, aby działały. Zwykły wiatr nie może ich zgasić. Z nazwy wynika, czy przedmiot może się zużyć, np. kandelabry, świeczniki i lampy są same w sobie magiczne i olej czy świece, które w nich są, można po zużyciu zastąpić innymi, zwykłymi. Natomiast magiczne świece, znicze i ogarki zużywają się i tym samym są tracone, jakkolwiek ich czas spalania jest dwukrotnie dłuższy od normalnego.

Wszystkie te przedmioty z założenia dają dwukrotnie jaśniejsze światło (chyba że tekst mówi inaczej), dzięki czemu oświetlają dwukrotnie większy teren.

1. stopień umagicznienia:

Znicz liturgiczny – patrz szata o tej samej nazwie.

Świeca jaskrawości – patrz Korona światła.

Pochodnia konspiracji – nikt, kto się znajduje w zasięgu jej światła (1) nie może być podsłuchiwany, ani nawet magicznie obserwowany (2).

Kandelabr odwagi – każdy, kto stoi w zasięgu jego światła (1) jest całkowicie odporny na strach (2) i wszelkie jego formy (łącznie z wyciem upiora, spojrzeniem struchleca, czarami wywołującymi strach itp.) (3).

2. stopień umagicznienia:

Ogarek nadziei – patrz *Denar nadziei.*

Lampa naznaczenia – patrz *Tiara naznaczenia.*

Kaganek pewnej drogi – po zapaleniu (1) płomyk wskazuje najkrótszą, bezpieczną drogę do celu (2). Cel musi być nieruchomy (3) i głośno określony w momencie zapalania kaganka (4).

3. stopień umagicznienia:

Ogarek czarnego światła – wykonany z czarnego wosku, w ciemności daje bardzo słabiutkie światło, zaledwie lśni blado. Osoba, która go trzyma (1) nigdy nie jest atakowana przez ewidentnie złe istoty i martwiaki (2), chyba że sama pierwsza zaatakuje (3).

Znicz autorytatywnych czarów – osoba rzucająca czary (1) może się w jego świetle uczyć zwykłych czarów, tak, jakby były to czary autorytatywne (2). Dodatkowo tak wyuczone czary nie zajmują miejsca czarom lub pieśniom autorytatywnym (3). Oznacza to, że można się ich uczyć bez względu na limit (nie ulega on zmianie). Znicza można użyć tylko 10 razy, później się wypala (5) i tylko raz w miesiącu (6).

4. stopień umagicznienia:

Pochodnia zgnilizny – każda żywa istota (1), przebywająca 1k10 metrów od płomienia (2) musi wykonać rzut % na odporność nr 7. Nieudany rzut oznacza, że jej ciało ulega infekcji i po k10 rund zaczyna powoli gnić (3). Zarażona postać nie może nic na to poradzić; jej PR zmniejsza się dziesięciokrotnie (4). Każdego nowego dnia o świcie musi wykonać % rzut na odporność nr 6. Nieudany rzut oznacza, że ciało zgniło do reszty, co oczywiście oznacza śmierć (5). Na ten efekt nie są narażeni kapłani bogów zgmilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego (6). Pochodnię można zapalić tylko raz, za to pali się ona przez 2k100dni (7). Zgniliznę można uleczyć tylko czarami: *Uzdrowienie, Leczenie poważnych obrażeń* lub *Regeneracja ciała* (8).

Rzeźby, płaskorzeźby, posągi i statuetki:

1. stopień umagicznienia:

Porcelanowa miniaturka iluzyjnej wartości – patrz moneta o tej samej nazwie.

Posążek gargoili – dotknięcie posążka (1) powoduje, że ożywa on w czerwoną (50%) lub czarną (50%) gargoilę (2). Jeżeli gargoila jest pewna swego zwycięstwa, natychmiast atakuje tego, kto dotknął posążka, a potem wszystkich innych w pobliżu (3). Gargoila nie musi jednak od razu ożywać. Może wyczekać na odpowiedni moment i dopiero wtedy zaatakować lub po prostu uciec (5).

2. stopień umagicznienia:

Posąg megagargoili – podobnie jak wyżej, z tym że posąg ożywa w megagargoilę.

Złoty posążek zachłanności – patrz kamień o tej samej nazwie.

Statuetka naznaczenia – patrz *Tiara naznaczenia.*

Rzeźba strażnika – przedstawia ona wyrzeźbionego w drewnie wojownika naturalnej wielkości. Zbliżenie się do niej na odległość mniejszą niż 5 metrów (1) powoduje jej ożywienie (2). Strażnik ma cechy podobne jak wojownik, przywany czarem maga – *Przywołanie wojownika* (10 POZ) (3).

3. stopień umagicznienia:

Zaklęta statua – należy ją delikatnie pogłaskać (1) i po wypowiedzeniu hasło (2), które trzeba uprzednio zidentyfikować (3). Statua zamienia się wtedy w istotę (o naturalnych rozmiarach), którą przedstawia (4). Istota będzie martwa lub ranna, jeżeli statua była uszkodzona (5). Jest to po prostu zamieniona w kamień istota – czy to czarem, czy przez jakiegoś potwora (np. meduzę).

Lustra i zwierciadła:

1. stopień umagicznienia:

Lustro przeniesienia – patrz *Gobelin przeniesienia.*

2. stopień umagicznienia:

Zwierciadło odbicia – ustawione w kierunku rzucającego czary (1) odbija każdy czar, skierowany bezpośrednio na stojącego przed zwierciadłem (2). Nie działa w wypadku czarów obszarowych (3).

3. stopień umagicznienia:

Lustro sobowtóra – osoba, która przetrze to zawsze zakurzone lustro przywołuje swojego sobowtóra (1). W zależności od charakteru dotykającego lustro (2), sobowtór może zaatakować (patrz czar czarnoksięski Zejście do ...) lub wtopić się w niego (3). To ostatnie powoduje, że cechy tej osoby stają się na jeden dzień o 50% wyższe (nie dotyczy biegłości i ZW) (4). W tym czasie lustro nikogo już nie odbija – nie działa także przez najbliższe 1k10dni (4). Bohaterowie o dobrym charakterze mają 30% szansę, że sobowtór zaatakuje, neu-

tralne 50%, a złe 70% (5). Przy każdym użyciu istnieje jednak 10% szansa, że lustro na zawsze straci swą moc (6).

Zwierciadło utraty pamięci – osoba, która się w nim przejrzy (1) musi wykonać (w każdej rundzie patrzenia) % rzut na odporność nr 4 (2). Nieudany rzut powoduje trwałą stratę połowy MD i połowy punktów doświadzenia (3).

Kielichy, puchary, czary i misy:

1. stopień umagicznienia:

Kielich liturgiczny – patrz szata o tej samej nazwie.

Puchar wykrycia trucizny – gdy naleje się do niego płynu, zawierającego truciznę (1), puchar staje się purpurowy (2).

Misa iluzyjnej wartości – patrz moneta o tej samej nazwie.

Czara neutralizacji trucizny – płyn wlany do tego naczynia natychmiast przestaje być trucizną (1).

Kielich ofiarny – patrz *Szata ofiarna.*

2. stopień umagicznienia:

Kufel upojenia – należy nalać do niego świeżego piwa (1). Pite z niego piwo (1) goi wszystkie rany (2) i leczy wszystkie niemagiczne choroby (3) – działa w ten sposób tylko raz na dzień (4); a ponadto wprowadza w stan wielkiej pogody ducha i naprawdę dobrego humoru (5) oraz nie powoduje kaca (6).

Czara zemsty – każda porcja płynu, wypita z tej czary zamienia się w śmiertelną truciznę (1). Każdy wypity łyk musi być sprawdzony % rzutem na połowę odporności nr 6 (2). Nieudany rzut oznacza śmierć w konwulsjach w przeciągu k10 rund (3).

Puchar zachłanności – patrz kamień o tej samej nazwie.

Puchar wiecznej wody – co godzinę samoczynnie napełnia się wodą (1). Na terenach suchych przedmiot działa dwukrotnie wolniej (2).

3. stopień umagicznienia:

Kielich goryczy – bohater o dobrym charakterze (1), który się z niego napije (2) musi wykonać dwa rzuty obronne; pierwszy na truciznę, a drugi na zaklęcia. Pierwszy nieudany rzut oznacza utratę połowy punktów doświadczenia (3); drugi – zmianę charakteru na neutralny (4). Bohater netralny – tak samo jw., lecz jego charakter zmienia się na zły (5).

Bohater o złym charakterze staje się ewidentnie zły, nie traci jednak pkt doświadczenia i zyskuje na stałe aureolę zła (jak *Emanacja zła czarnego rycerza*) (6). Przedmiot można zdemaskować wykryciem zachwiania równowagi (7).

Czara odwagi – każdy, kto z niej wypije (1) staje się na 24 godziny całkowicie odporny na strach (2) i wszystkie jego formy (włącznie z wyciem upiora, spojrzeniem struchleca, czarami wywołującymi strach itp.) (3). Ponadto w czasie walki ma fanatyczne morale (4) i nadnaturalną zdolność szczęściarz (5); dodatkowo także +30 pkt do TR i +10 do obrony (6).

4. stopień umagicznienia:

Kielich losu – patrz pierścień o tej samej nazwie.

Czara Słonecznej/Szarej/Ciemnej Mocy – Rzuć 1k100, by ustalić jej rodzaj:

01-50 Słonecznej Mocy (dla dobrych charakterów) (1);
51-75 Szarej Mocy (neutralnych) (1);
76-100 Ciemnej Mocy (złych) (1).

Jeżeli osoba o innym niż wyznaczony charakterze napije się z czary, działa ona jak *Czara zemsty* (2). Właściwej osobie podnosi na stałe o 10 pkt każdy współczynnik oraz działa jak *Kufel upojenia.*

Dzbany i amfory:

1. stopień umagicznienia:

Dzban miodu – po jednym dniu wlana do tego dzbana woda(1) zmienia się w miód pitny (2).

Dzban mleka – j.w., tylko zamiana w mleko.

Dzban dymny – po stłuczeniu lub po otworzeniu (1) zaczyna się bardzo szybko wydobywać z niego dym (2) – patrz czar alchemika *Dymny obłoczek* (3). Dym rozwiewa się po 1k100 rundach (zależnie od MG i sytuacji) (4). Po jednym dniu dzban powtórnie napełnia się dymem (5).

Amfora eksplozji – po rozbiciu (1) amfora eksploduje (jak podobny czar alchemika, z 10 POZ (2).

2. stopień umagicznienia:

Dzban spirytusu – jak dzban miodu, tylko zamiana w spirytus krasnoludzki. Wyznawcy Piana po wypiciu z tego naczynia mogą w dowolnym momencie stać się kompletnie pijani (2), ew. od razu wytrzeźwieć (3).

Amfora wina – j.w., tylko zamiana w wino.

3. stopień umagicznienia:

Amfora trującego dymu – po stłuczeniu lub otworzeniu (1) szybko wydobywa się z niej dym (2). Przy zetknięciu się z ciałem powoduje natychmiastowe śmiertelne zatrucie, jeśli ofiara nie wykona % rzutu na odporność nr 7, co jest sprawdzane w każdej rundzie przebywania w gazie (3). Dym rozwiewa się po 1k100 rundach (zależnie od MG i sytuacji) (4) i po jednym dniu napełnia ponownie (5).

Kryształy i kule:

1. stopień umagicznienia:

Kryszałek infrawizji – patrz *Talizman infrawizji.*

Magiczna Kula – kryształowa kula, trwale umagiczniona czarem *Magiczna kula* (1).

2. stopień umagicznienia:

Kryształ prawdomówności – nikt w odległości do 5 metrów (1) nie może skłamać (2).

Kula słońca – patrz *Sygnet słońca.*

3. stopień umagicznienia:

Kryształ upiornego jęku – raz dziennie (1), uaktywniony przez potarcie (2) wydaje z siebie straszliwe dźwięki – upiorne jęki (3). Trwają one przez 1k10 rund (premiowane) i nie działają na dotykającego kryształu (4).

Kryształ upiornego wycia – jw., ale – upiorne wycie, działa raz na godzinę.

Szklana kulka szczęścia – patrz *Pieniążek szczęścia.*

Kula hipnotcznego snu – po potarciu (1) kula zaczyna wydzielać zielonkawe światło (2). W każdej rundzie patrzenia na światło należy wykonać % rzut na iluzję z antyodpornością 50 pkt (3). Nieudany rzut oznacza, że patrzący zasnęli (4). Uśpionych w ten sposób można obudzić dopiero po 1k10 rundach brutalnych szturchnięć, kopnięć itp. (5) lub sami się obudzą po 1k10 godzinach (6).

Kryształ oślepienia – po potarciu (1) zaczyna świecić blaskiem, który jest widoczny w promieniu 100 metrów (2). Kryształ dorównuje jasnością słońcu, więc każda spoglądająca nań istota musi wykonać % rzut na iluzję albo zostanie oślepiona (na stałe) (3). Nie dotyczy to trzymającego kryształ (4). Na martwiaki światło to działa jak naturalne promienie słońca (5).

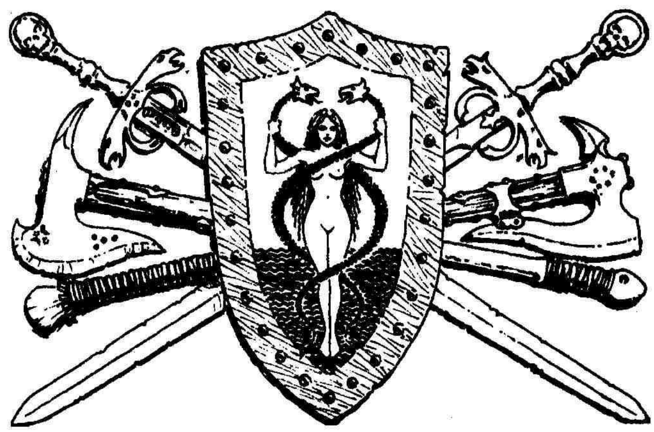
4. stopień umagicznienia:

Kryształ zgnilizny – patrz *Pochodnia zgnilizny.*

Jajo życia – *Legenda:* Te przedmioty zostały niegdyś sprowadzone przez Archony Świetliste z ich legendarnej ojczyzny. Niekiedy można taki przedmiot dostać od nich w nagrodę za wypełnienie dla nich ważnej misji.

Opis: przedmiot przypomina szklane strusie jajo, wypełnione zielonym, fosforyzującym płynem. Magia jaja umożliwia raz dziennie (1) uleczenie 10 pkt obrażeń każdej istocie, która go dotknie (2); istoty dobre jajo leczy ze 100 pkt obrażeń. Leczenie to jest wersją *Leczenia poważnych obrażeń* (3). Można jajo rozbić i w ten sposób (4) pozbyć się klątwy martwiozy (5), otrzymać *Regenerację energii życiowej* (6) i *Regenerację ciała* (7). Te efekty działają nawet na bohatera, który stał się martwiakiem, przywracając go do życia (8) – o ile wykona udany rzut na szok z dodatnim modyfikatorem +50 pkt. W rękach postaci o złym charakterze jajo nie ma żadnej mocy (9). Jeżeli dotykająca go istota ma jednak ewidentnie zły charakter, to jajo zaczyna się rozgrzewać (10). Po 5 rundach eksploduje – jak czar *Eksplozja* z 20 POZ (11) Dodatkowo jajo rozświetla mrok w promieniu 200 metrów – czar *Światłość* (12).

Kryształek wiecznej młodości – właściciel musi go nosić cały czas przy sobie tak, aby dotykał gołego ciała (1), wówczas się nie starzeje (2).



KLUB MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI, GIER RPG I STRATEGICZNYCH PRZY REDAKCJI MAGII I MIECZA

Stało się. Redakcja ma nowy lokal, w którym możemy uruchomić to, co planowaliśmy od dawna – czyli Klub. Pisaliśmy o ty już w poprzednim numerze pisma, teraz więcej konkretów.

CHARAKTER KLUBU

Klub skupiać będzie miłośników gier fabularnych i strategicznych oraz szeroko rozumianej fantastyki. Ma umożliwić wspólną zabawę, zapewnić dostęp do fachowych publikacji, ułatwić spotkania z zawodowcami zajmującymi się tą dziedziną oraz doskonalenie własnych umiejętności (prowadzenie gier, tworzenie makiet, pisanie utworów SF, tworzenie własnych systemów). Klubowe pomieszczenia nie są niestety zbyt duże – dlatego liczba miejsc jest ograniczona.

CZŁONKOSTWO

Do klubu mogą należeć osoby, które ukończyły 12 lat. Wpisowe wynosi 100 tys. zł, każdy członek otrzyma legitymację i klubowy znaczek.

Opłata miesięczna wynosi 100 tys. zł. Można wpłacać co miesiąc, albo długoterminowo – kwartalnie lub półrocznie. Ewentualne podwyżki składki nie obejmą osób, które dokonały wpłaty długoterminowej.

Istnieje możliwość zawieszenia swojego członkostwa na miesiąc (nie płacenia składki).

Skreślenie z listy członków Klubu następuje w wyniku rezygnacji, na skutek nieopłacenia składki dłużej niż przez miesiąc lub w związku z nieodpowiednim zachowaniem członka klubu.

Członek Klubu ma prawo do:

- korzystania z pomieszczeń klubu, zapisywania się do dyżurnych MG, korzystania z klubowych akcesoriów;
- zakupu po promocyjnych cenach produktów firmy MAG i innych gier i książek, związanych z grami i fantastyką, a dystrybuowanych przez klub;
- korzystania z klubowej czytelni, biblioteki (książki, pisma komiksy) i (w przyszłości) videoteki;
- uczestniczyć w spotkaniach z pisarzami, wydawcami, autorami gier;
- mieć pierwszeństwo w uczestnictwie w organizowanych przez MiM imprezach;
- współpracować przy redagowaniu klubowego biuletynu.

OSOBY SPOZA KLUBU

Z pomieszczeń Klubu i wybranych akcesoriów będą mogły korzystać także osoby nie będące członkami Klubu, które wykupią bilety – miesięczne, tygodniowe lub jednodniowe.

Osoby takie będą mogły grać tylko w wypadku istnienia wolnych, nie zajętych przez członków Klubu miejsc.

Bilet miesięczny kosztuje 100 tys. (za konkretny miesiąc), tygodniowy 50 tys. (od poniedziałku do niedzieli), jednodniowy 25 tys. (konkretny dzień).

ZNIŻKI DLA PAŃ

W ramach walki z równouprawnieniem oraz w celu podniesienia stężenia kobiet wśród graczy przewidujemy zniżki dla pań. Płacą one normalne wpisowe do Klubu, a potem składkę w wys. 50 tys. zł. Bilety kosztują: miesięczny – 50 tys., tygodniowy – 25 tys., jednodniowy – 15 tys. zł. W każdy wtorek wstęp dla Pań jest bezpłatny.

ZNIŻKI DLA MG

Przewidujemy zniżki lub nawet zwolnienia z opłat dla dyżurujących w Klubie Mistrzów Gry. Osoby zainteresowane prosimy o kontakt.

CZŁONEK KORESPONDENT

Osoby nie mieszkające w Warszawie (w związku z tym nie zainteresowane bieżącą działalnością Klubu) mogą uzyskać status członka-korespondenta.

Wpisowe wynosi 100 tys. zł – w zamian za to prześlemy legitymację i znaczek. Składka kwartalna wynosi 100 tys. zł.

Na listę członków-korespondentów wpisujemy po otrzymaniu wpłaty sumy akredytacyjnej i pierwszej składki kwartalnej.

Członek-korespondent ma prawo do:

- tańszego zakupu produktów firmy MAG (jest traktowany tak jak prenumerator MAGII I MIECZA);
- może korzystać z imprez i konwentów organizowanych przez Klub, tak jak zwykły członek Klubu;
- otrzymywać biuletyn klubowy;
- w czasie wizyty w Warszawie może korzystać z pomieszczeń Klubu (nie dłużej niż pięć dni w miesiącu).

ZAPISY I INFORMACJE W SIEDZIBIE PISMA – WARSZAWA, DOLNA 43, TEL. 41-60-42

Przypominamy, że osoby, biorące udział w LECIE Z RPG mają pierwszeństwo z zapisach do Klubu.

SERDECZNIE ZAPRASZAMY!

Pokwitowanie dla poczty

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel
pobrano opłatę zł..........
.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel
pobrano opłatę zł..........
.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....
słown e ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

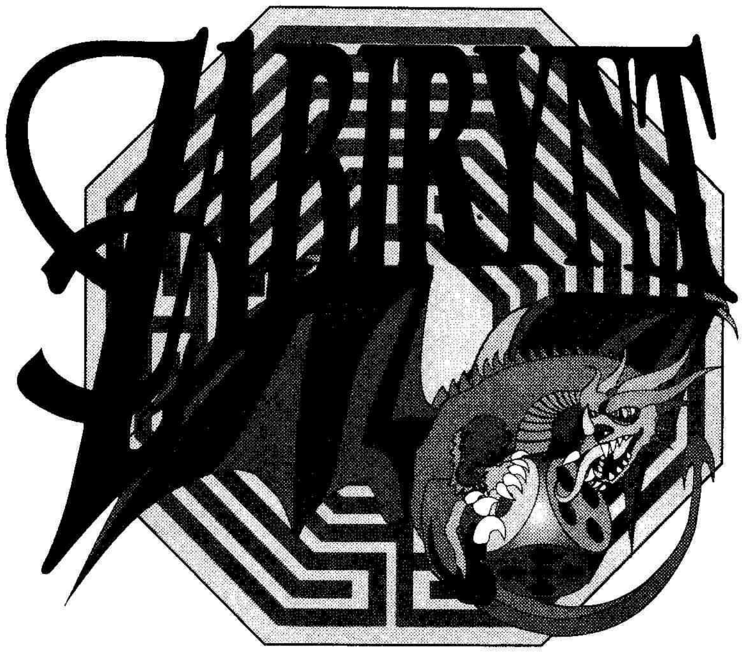
stempel
pobrano opłatę zł..........
.... podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....
słownie ....
wpłacający ....
....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel
pobrano opłatę zł..........
.... podpis przyjmującego



MAGIA I MIECZ - LABIRYNT

SPECJALNY DODATEK DO MAGII I MIECZA

Mamy przyjemność poinformować Cię, Szanowny Czytelniku, że uruchamiamy nowe pismo. Ma ono uzupełniać ofertę *Magii i Miecza* i *Warhammera*. Całą jego objętość wypełnią oryginalne przygody do prezentowanych przez nas systemów.

Pismo ukazywać się będzie w małym nakładzie i **nie będzie** rozprowadzane przez kioski RUCH. Tak więc *MiM-LABIRYNT* będziecie mogli kupić **WYŁĄCZNIE** we współpracujących z nami księgarniach oraz w prenumeracie.

Każdy numer zawierać będzie dwie przygody – jedną do *Kryształów Czasu*, drugą do *Warhammera* (przynajmniej na razie, dopóki są to jedyne systemy dostępne w języku polskim). Oczywiście, dla MG, prowadzących rozgrywki w innych systemach mogą się one stać doskonałą podstawą do opracowania własnych scenariuszy.

Atrakcją zeszytów *LABIRYNTU* będzie graficzne „oprzyrządowanie" przygód. Plany, mapy, stare pergaminy - wszystko to zostanie przygotowane przez naszych grafików. Każdy zeszyt zawierać też będzie trzy kartonowe, dwubarwne podłogi - do wykorzystania w nie tylko w danej przygodzie, ale i w przyszłych kampaniach.

MAGIA I MIECZ-LABIRYNT ukazywać się będzie początkowa raz na dwa miesiące. Od Ciebie zależy, czy będziemy mogli (jak planujemy) przejść na miesięczny cykl ukazywania się pisma i zwiększyć jego objętość. Zapraszamy Cię na kolejne przygody w fantastycznych krainach Orchii i Starego Świata.

Pismo można zamawiać, dokonując stosownej wpłaty na wydrukowanym tu obok blankiecie. Cena w księgarniach i prenumeracie: 39 tys. zł. Przewidujemy liczne zniżki:

- dla prenumeratorów MiM, członków Klubu Magii i Miecza oraz przy zamówieniach 2-4 egz. 35 tys. zł
- przy zamówieniach powyżej 4 egz. 30 tys. zł

PIERWSZY ZESZYT WE WRZEŚNIU

- Pierwsza morska przygoda w świecie Kryształów Czasu. Kogo spotkają nasi bohaterowie na okręcie „Szept"? Dokąd nim dopłyną?!
- Co czeka grupę w wiosce, leżącej w odludnym zakątku Imperium? Zdołają pokonać zło, czy sami staną się jego sługami?!

Zamawiam prenumeratę
nr 11-12 □
suma.......... x 26000 zł
=....................zł

Zamawiam nr 1
"Magia i miecz - Labirynt"
szt.............. x ....zł
=.........................zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 11-12 □
suma.......... x 26000 zł
=....................zł

Zamawiam nr 1
"Magia i miecz - Labirynt"
szt.............. x ....zł
=.........................zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 11-12 □
suma.......... x 26000 zł
=....................zł

Zamawiam nr 1
"Magia i miecz - Labirynt"
szt.............. x ....zł
=.........................zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 11-12 □
suma.......... x 26000 zł
=....................zł

Zamawiam nr 1
"Magia i miecz - Labirynt"
szt.............. x ....zł
=.........................zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

LISTA ZIÓŁ – CZĘŚĆ 2

26. **rep sor (gadzie ziele)** – powoduje osłabnięcie z sił na 1k10 dni; ew. po udanym rzucie obronnym zwiększa dwukrotnie naturalną ŻYW (nie wpływa na agonię); nasłonecznione, nadmorskie plaże.
27. **mastug sor (mastugowe ziele)** – natarcie ciała i ekwipunku olejem z tego zioła daje ochronę przed ogniem – przez najbliższe 1k100 godzin ogień zadaje o 2k10x10 obrażeń mniej (w każdej rundzie); brzegi niewygasłych wulkanów.
28. **korantor sor (czosnkowe ziele)** – zażywane codziennie daje +25 pkt do odporności chroniących przed chorobami zakaźnymi. W przypadku spotkania z wampirem, osoba posiadająca to ziele przy sobie będzie jego ostatnią ofiarą, którą wybierze na cel ataku. Martwiak atakujący tę osobę jest traktowany tak, jak by posiadał ułomność pechowiec. Ponadto jeśli ugryziona przez wampira lub podobnego martwiaka ofiara zjadła w ciągu ostatniej godziny to ziele, jej odporność przeciwko specjalnym atakom tego martwiaka jest zwiększana o +25 pkt. Jeśli ofiara nie zjadła czosnku a tylko miała go przy sobie, ma premię tylko +10 pkt; krzewiaste niziny.
29. **mcan sor (ziele siłaczy)** – osoba, która je zje ma dwukrotnie większą odporność na zmęczenie i zyskuje na 1k10 godzin +100 pkt do SF. Dąbrowy.
30. **bas-dar sor (miłosne ziele)** – wywołuje silne podniecenie, ew. dwukrotnie wzmaga apetyt. Podniecenie oznacza, że do każdej istoty własnej rasy należy wykonać % rzut na jej dwukrotną wartość prezencji. W odosobnionych sytuacjach wynik bardzo niski może nawet sugerować skłonność do gwałtu. By opanować się, bohater musi wykonać udany % rzut na połowę swej INT; wilgotne puszcze.
31. **ottan sorr (ziele ślepców)** – nadaje zdolność widzenia w ciemnościach, podobną do infrawizji. Istnieje też 5% szansa, że osoba, która to ziele zjadła straci wzrok. Taką ślepotę można wyleczyć tylko magiczne; kamieniste wzgórza.
32. **terrer sor (ziele medytacyjne)** – pozwala uzyskać większe skupienie w medytacji bez względu na zakłócające ją czynniki zewnętrzne; zacienione górskie miejsca.
33. **sans sor (ziele mistrzów)** – spożywane podczas szkolenia w biegłościach i na wyższy POZ podnosi przyrost punktów doświadczenia o 20%. Stare bukowiny.
34. **purrut sor (ziele alergiczne)** – spożyte w małej ilości uśmierza alergię. Spożyte w większej ilości wywołuje alergię (losuje MG); nadmorskie wybrzeża.
35. **sit mir sor (ziele sokolego wzroku)** – zażycie tego ziela powoduje na okres 2k10rund uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej; wapienne góry.
36. **telel sor (ziele telepatii)** – na czas 2k10 rund nadaje zdolności telepatycze (patrz analoiczna zdolność nadnaturalna); gęste, lasy liściaste.
37. **tinel sor (ziele telekinezy)** – zażycie powoduje uzyskanie analogicznej zdolności nadnaturalnej na czas 2k10 rund. Przy każdym zażyciu występuje 25% szansa, że przez najbliższe 24 godz. spowoduje osłabienie, powodujące ograniczenia podobne jak podczas walki w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, połowa szansy na sukces wykonywanych zdolności). Pustynie i półpustynie.
38. **bas-al sor (kwiat białego ziela)** – ma właściwości Symbolu nekromancji. Zasięg wykrycia zależy od wielkości kwiatu i średnio wynosi około 100 metrów. Szybko więdnie, jeśli jest przechowywany w szkatułce. Szczyty górskie.
39. **bas dumn sor (kwiat dziewiczego ziela)** – zakwita w dłoni dziewicy, jeśli stoi ona na poświęconej ziemi. Pionowe, górskie i kamieniste zbocza.
40. **ril sor (dymne ziele)** – jeśli się je podpali, zaczyna straszliwie kopcić. Zebrane w sporą kupę i podpalone, wywołuje na sporym obszarze chmurę dymu, traktowaną jak dymny obłoczek (1 metr średnicy/porcję – patrz odpowiedni czar alchemika). Wywołuje ostry kaszel u osób, które nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 7 (sprawdza się co rundę). Kaszel trwa 2k10 rund i powoduje ograniczenia, podobne jak podczas walki w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, połowa szansy na sukces wykonywanych zdolności). Rośnie blisko miejsc, gdzie znajdują się fekalia.
41. **pulus sor (wodne ziele)** – gromadzi w liściach porcję gorzkawej wody, wystarczającą do zaspokojenia pragnienia na cały dzień. Stepy i półpustynie.
42. **repts sor (reptilliońskie ziele)** – spożycie tego ziela już po godzinie dwukrotnie zwiększa naturalne wyparowania skóry (na czas 2k10-1 godzin). Ma ono jednak lekki efekt uboczny – po każdym zażyciu bohater ma 1% szansę, że zostanie uzależniony. W takim wypadku musi on spożywać je codziennie, w przeciwnym razie traci siły, co powoduje ograniczenia podobne jak podczas walki w trudnych warunkach. Efektu tego nie można usunąć magicznie (nawet czar typu Życzenie). Jedynie całoroczna kuracja odwykowa, której podstawą jest ciągłe podawanie mleka koziego, może znieść uzależnienie. Na krótki czas pomaga też noszenie przy sobie kamienia księżycowego. Południowe górskie stoki.
43. **pir sor (tłuste ziele)** – osoba, która zażywa to ziele regularnie co 10 dni przybiera na wadze 2k10 kg (premiowane) w przeciągu roku. Wraz ze zmianą wagi zmieniają się też odpowiednie współczynniki. Niedaleko ustępów i gnojowisk. Do kupienia: za 5 szt. złt porcja.
44. **imdars khtur sor (ziele czarnych myśli)** – podany do jedzenia starty korzeń wywołuje u osoby, która go zjadła taki sam efekt jak czar *Koszmar senny*. Trwa 1 noc/porcję. Ciepłe, słonawe bagniska lub laguny.
45. **karon sor (ziele odwagi)** – zjedzona garść nasion zwiększa dwukrotnie odporność na strach (nr 2). Sosnowe bory.
46. **yar sor (ziele życia)** – sok żywiczny z tego ziela wcierany regularnie przez rok regeneruje 1k10 pkt Energii Życiowej oraz zwiększa przy wskrzeszani odporność na szok o 5 pkt. Sosnowe bory.
47. **tornt pit win (górski olej lekkości)** – olej z tego ziela umożliwia autolewitację przedmiotów i istot lżejszych od 10 pkt SF. (Patrz odpowiedni czar maga.) Wejścia jaskiń.
48. **untpir sor (ziele odchudzające)** – jedzone regularnie w przeciągu roku umożliwia stratę 2k10 kg. Wraz ze zmianą wagi zmieniają się też odpowiednie współczynniki. Wydmy.
49. **graam sor (ziele Graama)** – ma właściwości lecznicze. Jedna porcja uzdrawia ze 100 pkt lekkich obrażeń. Działa tylko raz na 24 godziny. Stare dąbrowy. Można je kupić na targu w miesiącu świątecznym (10%). Kosztuje wtedy około 5 szt. złt. za porcję (nie więcej niż 2k10 porcji).
50. **mastug sor (diabelskie ziele)** – żywicą z tego zioła smaruje się broń, która wygląda wtedy, jak by była pokryta krwią. Zraniona taką bronią ofiara, jeżeli nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 6 umiera w przeciągu następnych k10 rund. Nawet po wykonaniu rzutu obrnnego (lub jeśli ktoś zjadł ziele w małej ilości) powoduje mdłości i wymioty – ofiara musi wykonać kolejny rzut obronny na powstrzymanie wymiotów, albo będzie miała takie ograniczenia jak podczas walki w trudnych warunkach. Górskie ródła w pobliżu złóż siarki.

Rasowe zioła narkotyczne (tylko specjalista zielarz może je wylosować na starcie): Zioła z tej grupy oddziaływują tylko na określoną rasę, która poza właściwościami podstawowymi tych ziół zyskuje również pewne dodatkowe. Właściwości podstawowe oddziałują na każdą humanoidalną rasę ssaków, a więc za wyjątkiem reptillionów, ludzi-jaszczurów i trytonów. Wyjątkowo wywierają także wpływ na centaury, sharany, arany i inne półludzkie rasy. W niektórych odludnych stronach zioła takie uprawia się. Ich plantacje są jednak bardzo małe, bowiem te zioła rosną tylko... na nawozie z ciał rasy, której służą swymi właściwościami. Tropikalne, ciepłe, wilgotne lasy.

Właściwości narkotyczne. Przy każdym spożyciu jest 5% szansa uzależnienia się. Osoby uzależnione są ociężałe umysłowo (INT zmniejsza się na stałe o 2k10 po każdym zażyciu). Efektu tego nie można cofnąć magicznie, z wyjątkiem Regeneracji umysłu. Czar ten leczy tylko ostatni ubytek INT. Oznacza to, że w wypadku dwukrotnej utraty INT nie da się cofnąć przedostatniego ubytku.

Właściwości podstawowe (po spożyciu 1 porcji na czas 2k10 godzin):
- +20 pkt do współczynników: SZ, INT, MD, UM, WI;
- +20 pkt do wszystkich odporności (nawet szoku podczas wskrzeszania) – w tę premię wliczone są już zwiększone współczynniki;
- +20 pkt do biegłości rasowych (do tych, w których rasa ma premie);
- odporność na zmęczenie jest dwukrotnie większa;
- dobry humor.

Odmiany rasowych ziół narkotycznych:

Wszystkie wymienione poniżej zioła rasowe mają właściwości podstawowe.

51. **gobls sor (goblinie ziele)** – żute liście zapewniają brak odczuwania potrzeby snu na czas 3k10 godzin oraz nadają zdolność widzenia w ciemnościach – infrawizję.
52. **elts sor (elfie ziele)** – zwiększa o 10 pkt biegłości.

53-54. **kahts sor (krasnoludzkie ziele)** – pali je się w fajce i w tym czasie zwiększa dwukrotnie zasięg wzroku. Działa też na hobbity i gnomy.

55. **tors sor (ziele olbrzymów)** – zwiększa o 10 pkt INT. Działa też na półolbrzymy i giganty.

56. **trolls sor (trolowe ziele)** – zwiększa o 30 pkt MD.
57. **orcs sor (orkowe ziele)** – wywar z tego zioła zwiększa o 40 pkt SF. Można go kupić po znajomości (maksymalnie 3 porcje) za około 10 szt złota w większości orkowych garnizonów.
58. **ogrs sor (ogrowe ziele)** – olejem z tego zioła naciera się całe ciało. Nasmarowany nim ogr wpada w furię po każdym zranieniu, jakie otrzyma w walce. Furię może przerwać tylko wycieńczenie organizmu.
59. **tiri sor (ziele mix)** – działa na każdą rasę identycznie. Jest ono pogardzane przez wymienione wyżej rasy.

Lotosy. Kwiat charakterystyczny dla tropikalnych krain. Lubi najczęściej zacienione, wodne akweny, podmokłe polany i bagniska. Owoce i kłącza posiada jadalne. Niektóre gatunki okresowo lub stale wydzielają dziwne związki, o najczęściej toksycznych właściwościach. Opisany wcześniej kwiat lotosu odnosi się do formy białego lotosu. Jako jedyny, ten kwiat występuje też w strefie umiarkowanej. Standardowa cena 1 porcji tej rośliny, zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 50 do 500 sztuk złota, a mimo to kupić go można tylko w niektórych gildiach (dysponując przy tym dobrymi znajomościami). Istnieje też około 5% szansa (ponawialna, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get-warr-garze lub Ostrogarze spotka się kogoś, handlującego tym zielem. Handel kwiatami lotosu jest bardzo intratnym zajęciem dla nieobawiających się przygód kupców-awanturników.

60-61. **adar lotos (lotos czerwony)** – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od postaci, w jakiej go się podaje powoduje:

1. Zażycie jego sproszkowanej formy wywołuje wymioty. Bohater, który powstrzyma się (rzut % na truciznę) po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) traci ciepłotę ciała i wigor (-10 pkt do SZ). Jednak przez ten czas kryje przed martwiakami swą witalność.
2. Porcja wywaru sprawia, że bohater, który nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności nr 6 po 2k10 rundach zapada w stan letargu. Trwa on 2k10 godzin. W tym czasie bohater pod każdym względem sprawia wrażenie martwego. Słyszy jednak, co się dzieje wokół i, jeśli posiada, może użyć zdolności telepatycznej lub przemiany (nie wymagającej wzrokowej lokalizacji).

62-63. **khtur lotos – czarny lotos** forma wiosenna (ziele galerników) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od postaci, w jakiej go się poda powoduje:

1. Sproszkowana forma wywołuje wymioty. Bohater, któremu uda się je powstrzymać (udanym % rzutem na truciznę) po 2k10 rundach na najbliższe k10 godzin (premiowane) ma zwiększone fizyczne cechy, kosztem wyniszczenia organizmu. Oznacza to, że naturalna ŻYW (wpływa też na agonię), SF rosną czterokrotnie, zaś ZR i SZ dwukrotnie. Po skończeniu działania organizm wypala się wewnętrznie i umiera. Osoby leczone magicznie (np. uzdrowione) nie umrą, jeżeli uda im się wykonać pozytywny % rzut na 1/10 część odporności nr 4. W wypadku udanego rzutu postać jest nieprzytomna przez najbliższe 24 godziny, a jej rany ulegają zmniejszeniu 4-krotnie.
2. Porcja wywaru sprawia, że u bohatera po 2k10 rundach od zażycia następuje znaczne przyspieszenie przemiany materii. Naturalna SF bohatera rośnie aż 3-krotnie, zaś ŻYW dwukrotnie. Trwa to 1k10 godzin (premiowane). Na koniec wszystkie obrażenia są dwukrotnie zmniejszane. Podczas każdego zażycia istnieje szansa 10% (nie uwzględnia się szczęścia bohatera), że wystąpi zamiast oczekiwanego, efekt analogiczny do zażycia sproszkowanej formy (lecz bez wymiotów).

64-65. **khtur lotos – czarny lotos** forma jesienno-zimowa (ziele śmierci) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od postaci, w jakiej się go spożyje powoduje:

1. Zażycie jego sproszkowanej formy i niewykonanie udanego % rzutu na 1/10 odporności na truciznę powoduje, że ofiara odczuwa ból i popada w szaleństwo. Teraz przez 24 godziny będzie się ona zachowywać nienormalnie, co objawia się skrajnym wandalizmem. Poza tym ofiara zrobi wszystko, by tylko uśmierzyć ból. Oznacza to, że w każdej godzinie wykonuje % rzut na INT. Rezultat w granicach 1/10 tego współczynnika oznacza, że ofiara znalazła sposób na uśmierzenie boleści. Może to być np. dziwna poza lub zachowanie. Wynik w granicach 99-100 oznacza, że postać uznała, że jedynym sposobem na powstrzymanie bólu jest samobójstwo. Nie namyślając się długo, szybko je popełnia. Rezutat przekraczający watość INT (ale nie 99-100) lub w granicach 96-98 oznacza, że ofiara zaczyna pić dużo płynów. Powoduje to, że trucizna przechodzi w formę powodującą analogiczne skutki, jak zażycie wywaru.
2. Po zażyciu wywaru ofiara musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 6. Nieudany rzut oznacza, że ciało ulega infekcji i po k10 rundach zaczyna gnić. Ofiara nie może nic zrobić, a jej PR spada dziesięciokrotnie. Każdego dnia o świcie należy wykonać ponownie % rzut na odporność nr 6 (nie modyfikowaną). Nieudany rzut oznacza, że ciało zgniło do reszty i ofiara umarła. Na efekt zioła są uodpornieni kapłani bogów zgnilizny i rozpadu z Archipelagu Pajęczego. Zgniliznę można uleczyć tylko poprzez *Uzdrowienie, Leczenie poważnych obrażeń* lub *Regenerację ciała.*

* *Uwaga:* forma letnia czarnego lotosu nia ma żadnych specjalnych właściwości.

66-67. **darkht lotos – brunatny lotos** (ziele odpychające) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od postaci, w jakiej się go spożyje powoduje:

1. Nektar lub wywar wydziela odór, niesamowicie drażniący nozdrza. Istoty posiadające wyczulony węch lub które po raz pierwszy zetknęły się z tym zapachem nie będą w stanie nic zjeść przez najbliższą godzinę, a ponadto traktuje się ją, jakby miała ułomność pechowiec.
2. Zażycie porcji sproszkowanej sprawia, że istota, która ją zjadła po 2k10 rundach staje się niesmaczna i niejadalna. Nic ani nikt żywy nie ugryzie ani nie zje tej istoty.

68-69. **alan lotos – błękitny lotos** (ziele wielkiego pragnienia) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od postaci, w jakiej się go spożyje powoduje:

1. Po spożyciu sproszkowanej formy postać odczuwa niezaspokajalne pragnienie. Picie napojów zaspokaja pragnienie tylko na najbliższe k10 minut (premiowane). Spragniona ofiara ma podobne ograniczenia, jak podczas walki w trudnych warunkach (np. połowa TR, UM, WI, połowa szansy na sukces wykonywanych czynności). Jedna porcja ziela działa przez 1k10dni.
2. Po spożyciu porcji wywaru ofiara zaczyna obficie się pocić. Stan ten pomaga pozbyć się trucizny z organizmu. Oznacza to, że w przeciągu 24 najbliższych godzin trucizna zaczyna działać dwukrotnie wolniej (np. co drugą rundę), słabiej (np. zadaje o połowę obrażeń mniej) i ewentualnie krócej (np. zamiast 12 godzin, 6). Przy spożyciu tego ziela istnieje szansa równa 40%, że poza oczekiwanym efektem postać zacznie odczuwać takie dolegliwości, jakie powoduje zażycie sproszkowanej formy.

70-71. **brant lotos – żółty lotos** (ziele letargiczne) –Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne) i bagniska. W zależności od postaci, w jakiej się go zażyje powoduje:

1. Zapach kwiecia i spożycie sproszkowanej formy powoduje zapadnięcie w letarg. Ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr 7. Przy dalszym wdychaniu przez kolejne 1k10 rund wykonuje się ponowny rzut. Zapach lub smak tego lotosu jest łatwo wyczuwalny – bardzo gorzki. W wypadku nieudanego rzutu, ofiara oczuwa analogiczne efekty, jak przy czarze kapłańskim Letarg. Stan ten trwa przez 1k100 lat. Tylko gady (w tym i reptillioni) są na to niewrażliwe. Niekiedy w okolicach polan porośniętych przez to zioło czyhają na ofiary krokodyle, smoki lub ludzie-jaszczury.
2. Wypity wywar z tego zioła lub zapach suszu powoduje częściowe otępienie organizmu. Oznacza to, że przez najbliższe 24 godziny ofiara jest całkowicie oziębła emocjonalnie. Bohater w tym czasie ma połowę swej naturalnej INT, MD i UM, zaś o 10 pkt większą WI. Z powodu spowolnienia ruchów jej SZ maleje o 10 pkt. Bohater jest całkowicie odporny na strach, w tym i na spojrzenie struchlca, upiorne wycie i jęki. Doznane w tym czasie umysłowe obrażenia zmniejszane są o połowę. Zioło wykorzystywane jest często w wojsku jako „ogłupiacz" zwiększający morale. Jego jedynym minusem jest to, że częste używanie (np. przez kolejne 1k10 dni) potrafi wywołać stan letargu charakterystyczny dla sproszkowanej formy.

72-73. **gen lotos – zielony lotos** (ziele wizji) – Podmokłe, ciepłe lasy (najczęściej tropikalne). W zależności od postaci, w jakiej się go spożyje powoduje:

1. Spożycie sproszkowanej formy na 2k10 rund daje zdolność jasnowidzenia analogiczną, jak w wypadku kuli czarodziejskiej (patrz odpowiedni czar maga). Efektem ubocznym wizji jest możliwość utraty przytomności na 2k10 godzin. Chroni przed tym udany % rzut na połowę odporności nr 6.
2. Wywar sprawia, że istota, która go wypiła (po upływie 2k10 rund) wzmacnia swój potencjał umysłowy. Uzyskuje tym samym analogiczny efekt do zdolności kapłańskiej *Objawienie.* Efekt ten trwa k10 rund i uzależniony jest od udanego % rzutu na WI.

74-75. **allotos – biały lotos (ziele zmian)** – Zacienione, bagienne zbiorniki wodne strefy umiarkowanej i tropikalnej. W zależności od postaci, w jakiej się go poda powoduje:

1. Wciąganie nosem sproszkowanej formy (biały proszek) powoduje, że bohater czuje się straszliwie senny. Wystarczy komuś taką porcję dmuchnąć prosto w twarz, by osoba ta musiała przez najbliższe 2k10 rund walczyć z ogarniającą ją sennością. Ofiara musi potem wykonać % rzut obronny na połowę odporności nr 2 lub, jeśli nie jest wystarczająco silnie pobudzona i nie ma żadnej stymulacji pobudzającej – rzut należy wykonać tylko na 1/10 część tej odporności. Przy nieumiejętnym dmuchnięciu proszek działa także na tego, kto go używa. Sen spowodowany tą rośliną jest bardzo twardy. Trwa 2k10 godzin. Obudzić z tego stanu można (wie o tym tylko MG) jedynie poprzez przyduszenie ofiary. Zatkanie nosa i ust ofiary budzi ją z reguły po k10 rundach. Rzuć k100. Wynik 01-05 oznacza, że za lekko duszono i ofiara znów usnęła. Rezulat 96-100 oznacza, że ofiara została zaduszona na śmierć.
2. Wdychanie naparu całkowicie rozlu nia i uspokaja. Często korzystają z tego dystyngowane damy cierpiące na migrenę lub zdenerwowane. Neutralizuje strach. Już jeden wdech wystarczy, aby znieść strach (zajmuje to 1k10 segmentów).

SMOCZE ZIOŁA – można je spotkać tylko na ziemiach Imperium Smoczego w tropikalnym klimacie południowej części Archipelagu Pajęczego. Jak głoszą legendy, do ich wzrostu potrzebne są specjalne składniki zawarte w smoczym „łajnie". Cena 1 porcji tej rośliny, zależnie od odmiany lub gatunku waha się w granicach od 10 do 1000 sztuk złota. Istnieje szansa około 5% (ponawialna, jeśli rzut był skuteczny), że na świątecznym targu w Get-warr-garze lub Ostrogarze spotka się kogoś handlującego tym zielem. Handlowanie smoczymi ziołami jest bardzo intratnym zajęciem, jednak ich zdobycie jest często bardzo niebezpieczne. Mimo to wielu młodych kupców-awanturników co roku wyrusza z Get-warr-garu w niebzpieczne południowe strony, by przywieść fortunę lub nigdy już nie wrocić.

76-77. **lont-gur drag elal sor (długolistne ziele złotego smoka)** – Wdychanie przez nos żółtawego proszku (najlepiej przez słomkę) powoduje pięciokrotny wzrost ŻYW na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 10%, że po zażyciu tego ziela ŻYW wzrośnie na stałe o 50% naturalnej wartości tego współczynnika. Taki wzrost ŻYW zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia bohatera. Nasłonecznione wapienne wzgórza, w pobliżu źródeł.

78-79. **drag adar sor (ziele czerwonego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji powoduje trzykrotny wzrost SF na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 10%, że po zażyciu SF wzrośnie na stałe o 20%. Taki wzrost SF zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia postaci. Po każdym użyciu tego zioła bohater na 1k10 godzin staje się mało odporny na ogień. Oznacza to, że otrzymane od ognia lub ciepła obrażenia liczą się podwójnie. Nasłonecznione górskie stoki, w pobliżu miejsc, gdzie występuje ruda żelaza.

80-81. **drag gen sor (ziele zielonego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela ZR wzrasta o 50% na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 3 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu ZR wzrośnie na stałe o 10%. Taki wzrost ZR zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia bohatera. Bohater pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą szansę na trafienie krytyczne w siebie samego. Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Nasłonecznione obrzeża gęstych, wysokich, zacienionych lasów.

82-83. **drag rot sor (ziele srebrnego zmoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela SZ wzrasta o 50% na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 3 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela SZ wzrośnie na stałe o 10%. Taki wzrost SZ zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia bohatera. Nasłonecznione górskie doliny, w pobliżu wodospadów.

84-85. **drag khtur sor (ziele czarnego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela INT wzrasta dwukrotnie na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela INT wzrośnie na stałe o 10%. Taki wzrost INT zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia bhatera. Bohater pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą szansę na szaleństwo. Przykładowo, broniąc się przed czarem wywołującym szleństwo bohater rzuca 2 razy i wybiera gorszy wynik. Dotyczy to zarówno rzucania czarów, jak i walki. Bagna.

86-87. **sands drag elal sor (piaskowe ziele złotego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela MD wzrasta dwukrotnie na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 25%, że po zażyciu tego ziela MD wzrośnie na stałe o 10%. Taki wzrost MD zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia bohatera. Bohater, któremu MD wzrosła na stałe otrzymuje też punkty doświadczenia z niej wynikające (10 na 1 pkt MD). Piaszczyste wzgórza i wydmy.

88-89. **drag antur sor (ziele niebieskiego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela UM wzrasta o 50% na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela UM wzrośnie na stałe o 20%. Taki wzrost UM zajść może tylko 1 raz na 10 lat życia bohatera. Bohater pod wpływem tego ziela ma podwójnie większą szansę na trafienie krytyczne w samego siebie podczaas rzucania czarów. Nasłonecznione obrzeża jaskiń śródgórskich.

90. **drag al sor (ziele białego smoka)** – Po zażyciu sproszkowanej porcji tego ziela CH wzrasta dwukrotnie na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela CH wzrośnie na stałe o 10%. Taki wzrost CH zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia bohatera. Bohater pod wpływem tego ziela ma w każdej godzine około 10% sznasę na ochrypnięcie, trwające 1k10 godzin. Runo leśne tropikalnych lasów.

91. **drag got sor (ziele kamiennego smoka)** – Zażycie sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost wartości naturalnych wyparowań skóry na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 5 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela wzrosną naturalne wyparowania o 20 pkt (tym samym i obrona o 5). Taki wzrost CH zajść może tylko 1 raz na 5 lat życia bohatera. Gliniaste zbiorniki wodne.

92. **drag kras sor (ziele krystalicznego smoka)** – Zażycie sproszkowanej porcji powoduje wzrostnaturalnej wartości każdej odporności o 50% na najbliższe 24 godziny. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 3 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela spowoduje ono wzrost na stałe każdej z bazowych odporności o 10 pkt. Granitowe skały.

93. **drag darkhut sor (ziele brązowego smoka)** – Zażycie sproszkowanej porcji tego ziela powoduje dwukrotny wzrost zasięgu słyszenia na najbliższe 24 godziny. Pozwala to na dwukrotny rzut na SZ w momencie zaskoczenia. Można je zażyć po raz drugi dopiero po upływie 10 dni. Istnieje szansa 5%, że po zażyciu tego ziela spowoduje ono wzrost SZ na stałe o 10 pkt oraz że postać nabędzie nadnaturalnej zdolności związanej z wyczulonym słuchem.

94. **drag brant sor (ziele żółtego smoka)** – Po spożyciu bohater przez najbliższe 24 godziny otrzymuje o połowę mniej obrażeń fizycznych. Przy okazji nie odczuwa też bólu. Jeśli zażywa się je częściej niż raz na 10 dni, jest 50% szansa, że bohater wyłysieje. Następne zażycie (już po wyłysieniu) powoduje stratę paznokci, a jeszcze następne – uzębienia. Dalsze używanie, mimo tych symptomów, może doprowadzić do wybielenia skóry i niepłodności. Dalszych konsekwencji nie ma. Pustynie.

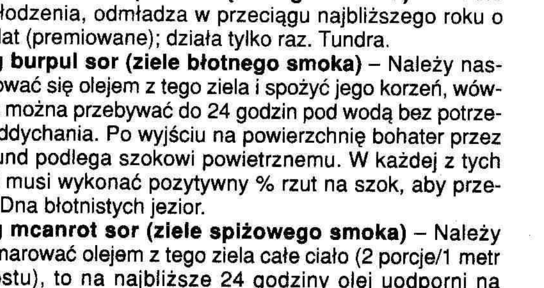
95. **drag alan sor (ziele błękitnego smoka)** – Ziele odmłodzenia, odmładza w przeciągu najbliższego roku o k10 lat (premiowane); działa tylko raz. Tundra.

96. **drag burpul sor (ziele błotnego smoka)** – Należy nasmarować się olejem z tego ziela i spożyć jego korzeń, wówczas można przebywać do 24 godzin pod wodą bez potrzeby oddychania. Po wyjściu na powierzchnię bohater przez k5 rund podlega szokowi powietrznemu. W każdej z tych rund musi wykonać pozytywny % rzut na szok, aby przeżyć. Dna błotnistych jezior.

97. **drag mcanrot sor (ziele spiżowego smoka)** – Należy wysmarować olejem z tego ziela całe ciało (2 porcje/1 metr wzrostu), to na najbliższe 24 godziny olej uodporni na wszelki ogień i większość smoczych oddechów.

98. **Inne ziele smocze** (o jego cechach decyduje MG).

99-100. **Inne ziele** niż podane W zależności od woli MG, mogą się tu znaleźć dowolne zioła np. odpowiedniki jakichś czarów. Przykładem może być ogniste zioło – w efekcie powodujące efekt ognistej kuli (z POZ np. 10).



MARTWIAKI

Martwiak – zwany także ożywieńcem, umrzykiem lub żywym po śmierci – jest istotą, w którą przerodził się umarły. Nikt do tej pory nie wie, dlaczego tak się czasem dzieje, iż niektórzy ze zmarłych powstają z grobów, by potem włóczyć się po starych cmentarzach, pożerać mięso świeżo pochowanych trupów, zabijać wszystko, co żywe. Bardzo możliwe, iż zależy to w dużej mierze od życia, jakie pędziła taka istota „za życia". Jeśli było ono bardzo złe, możliwe że zło to przetrwało i teraz napędza martwe ciało tej osoby. Bardzo możliwe też, że to źli i mroczni bogowie powołują do istnienia takie osoby, zapewniając sobie w ten sposób na naszym świecie liczne i wierne sługi. Jedno jest pewne – martwiaki są na stałe związane ze Sferą Egzystencji Martwiaczej, skąd muszą czerpać energię, bez której w szybkim tempie obróciłyby się w proch.

Klasyfikacja i rodzaje martwiaków:

TYP 1 obejmuje: zombie, utopce, szubieniczniki
TYP 2 obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki
TYP 3 obejmuje: ghule, nagrobce, cmentarnice
TYP 4 obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy
TYP 5 obejmuje: południce, trupoń, zjawy
TYP 6 obejmuje: mumie, struchlece, strzygi
TYP 7 obejmuje: upiory, upiornice, upiorniki
TYP 8 obejmuje: duchy, wizje, widma
TYP 9 obejmuje: wampiry, wampirzyce, cmentary
TYP 10 obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy
TYP Specjalny: np. Harel

Miejsca występowania martwiaków

Martwiaki najczęściej można spotkać w pobliżu miejsc, gdzie powstały. Znajdziemy je w pobliżu zaniedbanych lub przeklętych cmentarzy, w prastarych podziemiach i labiryntach, w pobliżu opuszczonych pobojowisk, w pracowniach czarnoksiężników, w świątyniach większości złych bóstw. W cywilizowanych stronach martwiaki należą jednak do rzadkości. Są oczywiście wyjątki. Jednym z nich są świty czarnoksiężników i wielu władców, którzy przeszli na stronę zła. Innym bardzo znanym przykładem są sławne armie martwiacze dowodzone przez czarnych rycerzy. Te nie znające zmęczenia, ani litości formacje najczęściej jednak trzymane są z dala od większych miast.

Tryb życia martwiaków

Trudno opisać zwyczaje istot, które z założenia są martwe, a jednak zachowują się jak żywe. Na szczęście większość z nich prowadzi podobny tryb życia. Oznacza to, że nie lubią światła, słońca, istot żywych i wolą kryć się na odludziu, w mroku nocy. Cechą wspólną większości martwiaków jest nienawiść do wszystkiego, co żywe.

Powstawanie martwiaków

Martwiaki mogą powstawać pod wpływem wielu klątw, przekleństw lub jakichś wyjątkowych sytuacji. Często też jest tak, że zabita przez martiaka istota w szybkim czasie po śmierci przeradza się w nowego martwiaka. Ponadto istnieje wiele czarów (szczególnie czarnoksięskich), które także mogą przyczynić się do powstania w taki czy inny sposób martwiaków.

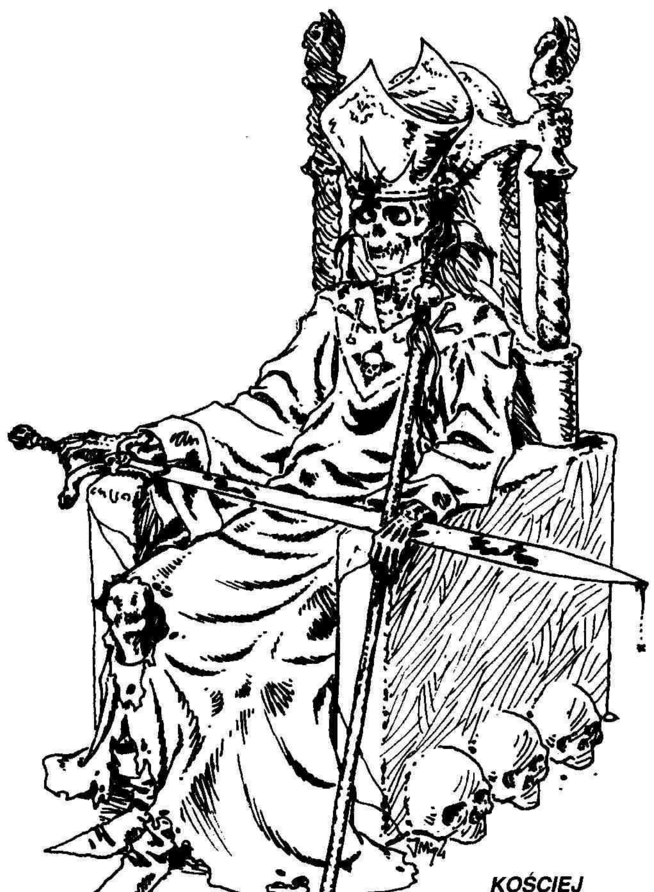
Współczynniki i POZ martwiaków

Cechy martwiaków określa się w specyficzny sposób. Po pierwsze należy określić współczynniki istoty, z której martwiak powstał (np. osoby czy zwierzęcia – średnie współczynniki; albo dokładne, jeśli martwiak powstał z jakiejś konkretnej osoby, np drużynowego wojownika). Po drugie – zależnie od modyfikacji (każdy rodzaj martwiaka ma inny) mnoży się, dzieli lub pozostawia odpowiednie współczynniki. W ten sposób uzyskujemy martwiaka z 0 POZ. Odporności wyliczamy standardowo, z tym że zwiększamy je dodatkowo o 10 pkt + 5 pkt za typ martwiaka (np. typ 5, czyli 10 pkt + 5x5 pkt = 35 pkt).

Jeżeli scenariusz mówi, że dany martwiak powinien mieć większy POZ, zmieniamy parametry naszego martwiaka o przyrosty z POZ, zmodyfikowane o odpowiednie przeliczniki zależne od rodzaju martwiaka. Najczęściej standardowy przyrost współczynników martwiaka wynosi: ŻYW 5; SF 5; ZR 3; SZ 3; INT 3; MD 3; UM 3; CH 1; PR 1; Biegł. 3-5. Przypominam, że liczby te są automatycznie mnożone przez zwielokrotnienie danego współczynnika charakterystyczne dla danego martwiaka, a wypadku ŻYW i SF także o mnożnik wynikający z przekroczenia pewnych wartości (200, 600, 1200, 2000 itp.). Odporności martwiaka przy podnoszeniu na POZ są podnoszone o 2 pkt na POZ i modyfikowane przez zmianę wartości podstawowych współczynników.

Podnoszenie na POZ u martwiaków może się odbywać na cztery sposoby. Po pierwsze w sposób naturalny. Przebiega to analogicznie jak u żywych istot. Drugi sposób, to podnoszenie na POZ podczas przebywania w Sferze Egzystencji Martwiaczej lub Nekromancji. Odbywa się to automatycznie, o ile martwiak dysponuje odpowiednią ilością PD Jednak mało który martwiak może podróżować pomiędzy sferami egzystencji. Po trzecie nieliczne martwiaki dysponujące zdolnością Świadomość mogą szkolić się u nauczycieli w określonej profesji. Ponadto istnieją czary, które mogą stworzyć martwiaka na określonym POZ lub spowodować jego podniesienie się na POZ. Najczęściej są to czary czarnoksięskie.

Pewną kontrowersję może budzić dawanie PD martwiakom, które nie mają w/w zdolności. Dlatego ostateczną decyzję pozostawiam MG.



KOŚCIEJ

Cechy podstawowe martwiaków

1. **Necro-aura (1)** – posiada ją każdy martwiak. Jest to przejaw ciągłego kontaktu martwiaka ze sferą Nekromancji. Necro-aura magicznie wiąże i chroni taką istotę, dzięki czemu ma ona o 10 pkt zwiększoną Obronę. Aura może zostać osłabiona lub zdjęta przez pewne zdolności kapłańskie lub paladyńskie. Patrz też zdolność Zniszczenie martwiaka.
2. **Wyssanie energii życiowej (3)** – kiedy martwiak dotyka istotę żywą, wysysa z niej Energię Życiową. Ilość wyssanej Energii zależy od typu martwiaka, tak więc 1 typ wysysa 1 pkt Energii Życiowej

za każdym dotknięciem; 2 typ wysysa 2 pkt; 3 typ 3 pkt itp. Jeżeli martwiakowi uda się wyssać całą Energię Życiową ze swojej ofiary, zapada ona w letarg. Po 24 godzinach ofiara przemienia się w 0 POZ martwiaka 1 typu. Najczęściej jest to zombii. Jedynym martwiakiem, który nie potrafi wysysać Energii Życiowej jest cień. Martwiak może powstrzymać się przed wyssaniem Energi Życiowej.

3. **Postrzeganie ponadzmysłowe (3)** – większość martwiaków postrzega świat zupełnie innymi zmysłami niż ludzkie. Jako martwa istota, nie korzysta ze zmysłów słuchu, węchu, smaku i wzroku. Ograniczenia te uniemożliwiają korzystanie ze zdolności opartych na tych zmysłach. Należy to rozumieć tak, że martwiaki mogą używać tylko określonych zdolności z tych, które znały za życia, notomiast mogą swobodnie walczyć i poruszać się w każdych warunkach (też w ciemnościach). Martwiaki „widzą", czy może raczej postrzegają wszystko wokół siebie w promieniu 2 metrów na 1 punkt UM. W ten sposób rozpoznają też Energię Życiową. Dlatego tylko głupcy będą próbować podkradać się do martwiaka. Jedynie czar typu *Niewidzialność dla umarłych* chroni przed martwiaczym postrzeganiem.
Koniecznie należy też wspmnieć, że postrzeganie ponadzmysłowe, którym martwiaki dysponują chroni ich całkwicie przed wszelkimi efektami i czarami wpływającymi na odporność nr 1 (iluzja), 2 (sugestia) i 4 (szok). W wypadku tej ostatniej odporności istnieją sytuacje, w których jest ona brana pod uwagę.
Uwaga: niektóre martwiaki znają Dawną Mowę i w ten sposób można się z nimi porozumieć.
4. **Całkowita odporność na czynniki fizyczne nie działające na trupa (3)** – rozumie się samo przez się. Każdy martwiak, jako że jest trupem jest również odporny na wszelkie trucizny. Nie ma potrzeby oddychania, a więc może przebywać pod wodą dowolnie długo. Nigdy również nie odczuwają zmęczenia ani potrzeby snu. Wyjątek od tego stanowi cały 3 typ.
5. **Brak przemiany materii (0)** – martwiak nie potrzebuje jeść ani pić. Martwiaki nie rozmnażają się także ani nie starzeją. Wyjątek od tego stanowi cały 3 typ oraz częściowo 9 typ.
6. **Walka** – przyjmuje się, że wszystkie martwiaki walczące swą naturalną bronią (łapy, pysk) dysponują przy tym zdolnością: walka w trudnych warunkach i walka w tłoku.

Zdolności specjalne martwiaków

Każdy martwiak posiada jakieś określone zdolności. Wszystkie te zdolności opisane są oddzielnie i posiadają odpowiednie numery porządkowe. Poniższe opisy martwiaków zawierają jedynie numery tych zdolności. Liczby w nawiasach określają liczbę punktów doświadczenia, przyznawanych (lub odejmowanych w niektórych przypadkach) za zdolność. Jeżeli martwiak posiada więcej zdolności, punkty się sumuje.

1. **Niewrażliwość na broń kłutą (5)** – broń kłuta nie zadaje martwiakowi żadnych obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń kłuta zadała 1/10 obrażeń; np. gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach – zaostrzonym palem.
2. **Odporność na broń kłutą (3)** – broń kłuta zadaje martwiakowi połowę obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń kłuta zadała normalne obrażenia; np gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach – zaostrzonym palem.
3. **Odporność na broń tnącą (3)** – broń tnąca zadaje martwiakowi połowę obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń tnąca zadała normalne obrażenia; np. gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach.
4. **naturalna oburęczność (1)** – martwiak atakuje obiema rękami jednocześnie, w 1 rundzie. Oba ataki mają tę samą skutecznością.
5. **Duszenie (3)** – jeżeli oba ataki (prawą i lewą ręką) martwiaka powiodły się, martwiak automatycznie zaciska ręce na szyi ofiary i zaczyna ją dusić. Duszona ofiara otrzymuje 1k100 (+premia z SF martwiaka, jeśli jest) obrażeń. W następnej rundzie martwiak podnosi ofiarę do góry, ciągnąc ją za głowę – musi wykonać % rzut na trafienie i powtarzać go w każdej rundzie. Podniesiona za głowę ofiara zwisa bezładnie – jej ZR równa jest w tym momencie 0 oraz otrzymuje dodatkowe obrażenia 2k10. Ofiara nie może na to nic poradzić. Jedyną nadzieją dla ofiary jest próba odgięcia zaciśniętych na szyi palców martwiaka i rozluźnienie jego uchwytu. Jednak aby to zrobić, ofiara musi mieć obie ręce wolne i wykonać udany rzut na 1/10 swojej SF. Martwiak stosuje swój straszliwy chwyt aż do śmierci ofiary lub do momentu, kiedy sam zostanie pokonany przez innych.
6. **Przetrącenie (3)** – martwiak zamiast dwóch ataków zwykłych wykonuje straszliwy cios pięścią na odlew, zadający podwójne obrażenia. Ofiara ma szansę uniknąć tego ciosu, o ile wykona udany rzut % na swą akt. ZR z ujemnym modyfikatorem -1/POZ martwiaka. Podobnie jak *Straszliwe cięcie*, ten cios może być wymierzony w kilku przeciwników na raz, jeśli stoją oni obok siebie w linii prostej.
7. **Przerażający wygląd (0)** – martwiaki wyglądają tak strasznie, że dla kogoś, kto widzi martwiaka (określonego typu) po raz pierwszy, są wstrząsającym przeżyciem. Taki bohater musi wykonać % rzut na odporność nr 2 (strach), zmniejszoną o PR martwiaka i modyfikator (określony przez MG), wynikający z atmosfery spotkania. Osoby, które się nie obroniły – uciekają co sił w nogach. W każdej rundzie ucieczki powtarzają rzut i jeśli się uda, będą mogły wrócić (dość zdyszane po wyczerpującym sprincie, tzn. ich wytrzymałość zmniejsza się o 5 pkt w każdej rundzie ucieczki).
8. **Upiorny wygląd (3)** – podobnie jak *Przerażający wygląd*, lecz bohaterowie wykonują rzut obronny na strach przy każdym spotkaniu, a nie tylko pierwszym.
9. **Aura strachu (5)** – podobnie jak *Przerażający wygląd*, lecz z tą różnicą, że bohaterowie zawsze się boją takiego martwiaka i muszą wykonywać rzuty obronne na strach zawsze, kiedy się na niego patrzą – w każdej rundzie spotkania.
10. **Paraliżujący strach (5)** – podobnie jak *Aura strachu*, lecz w tym przypadku nieudany rzut oznacza, że bohater został sparaliżowany ze strachu na całą rundę.
11. **Przerażający wrzask (1)** – martwiak wydaje z siebie mrożący krew w żyłach wrzask za każdym razem, kiedy odnosi obrażenia. Efekt jest taki sam jak w przypadku *Przerażającego wyglądu*. Bohater, który nie ma możliwości ucieczki mdleje na k10 rund.
12. **Straszne spojrzenie (3)** – każdy o odporności na strach mniejszej od 50 pkt +10 na POZ martwiaka pod wpływem jego wzroku zaczyna wpadać w panikę. Efekt taki sam jak w przypadku *Przerażającego wyglądu.*
13. **Emanacja zła (0)** – patrz czarny rycerz. Dotyczy to tylko martwiaków o złym charakterze.
14. **Latanie (1)** – martwiak potrafi latać. Patrz odpowiedni czar maga. Oczywiście zdolność nie wymaga PM i nie jest ograniczona w czasie.
15. **Pamięć (1, 3 lub 5 zależnie od POZ)** – martwiak zachowuje pamięć istoty, z której powstał. Dzięki temu może korzystać z wiedzy i zdolności, którymi ta istota dysponowała. Np. jeśli była magiem, martwiak również potrafi rzucać czary. MG powinien jednak pamiętać, że nie ze wszystkich zdolności martwiak będzie mógł korzystać – ogranicza go charakter i przede wszystkim rozkład ciała.
16. **Świadomość (2)** – martwiak zachowuje nie tylko pamięć, ale i świadomość istoty, z której powstał. Dzięki temu może na swój – ograniczony z racji bycia martwiakiem – sposób zdobywać wiedzę, poziomy doświadczenia, nowe umiejętności i czary. Pod tym względem należy go traktować jak istotę żywą, jak bohatera niezależnego.
17. **Materializacja (5)** – niematerialny martwiak może się zmaterializować, tj. przyjąć postać materialną, cielesną. Tylko dzięki temu może posługiwać się bronią oraz wszystkimi przedmiotami świata materii. Materializacja zajmuje 1k10 rund czasu. Pod taką postacią martwiak nie może przebywać dłużej niż 1 godzinę + godzinę na swój POZ. PR martwiaka w postaci materialnej jest dwukrotnie większa, zaś swym wyglądem najczęściej przypomina żywą (na pierwszy rzut oka) istotę, którą niegdyś był.
18. **Smrodliwy gaz (3)** – pierwsze obażenie, które martwiak otrzyma przebija jego wzdęte od smrodliwego gazu ciało. Gaz błyskawicznie rozprzestrzenia się wokół w promieniu 1 metra + 1metr/POZ martwiaka i utrzymuje się przez 5 rund + 5/POZ. Każda żywa istota musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 7 zmniejszonej o 2 pkt/POZ. Nieudany rzut oznacza, że ofiara dostaje mdłości i zaczyna rzygać przez 1k10 (premiowane) rund. W tym czasie nie jest w stanie nawet się bronić.
19. **Fetor (3)** – martwiak stale roztacza wokół siebie w promieniu 1 metra + 1metr/POZ straszliwy fetor. Efekt jest taki sam jak w przypadku *Smrodliwego gazu.*
20. **Wgryzanie (3)** – martwiak ze straszliwą siłą wgryza się w ciało ofiary, wyszarpując spory kawał. Taki atak zadaje dziesięciokrotnie więcej uszkodzeń na zbroję. Rany odniesione w ten sposób można wyleczyć jedynie czarem *Regeneracja ciała.*
21. **Topienie (3)** – podobnie jak *Duszenie*, z tą różnicą, że polega na wciągnięciu ofiary pod wodę. Ofiara wciągnięta pod wodę musi co rundę wykonywać % rzut na szok (zmniejszany z każdą nas-

tępną rundą o 10 pkt). Nieudany rzut oznacza utratę przytomności. Nieprzytomna i topiona ofiara otrzymuje co rundę 10k10 obrażeń tak długo, aż się utopi albo ktoś życzliwy wyciągnie ją na powierzchnię.

22. **Swobodne poruszanie się w wodzie (0)** – martwiak porusza się pod wodą bez żadnych ograniczeń. W wypadku niektorych martwiaków ta zdolność umożliwia poruszanie się w gęstym bagnie, szlamie, gnoju itp.

23. **Porażenie woli (5)** – martwiak może skoncentrować się na wybranej ofierze i spróbować sparaliżować jej wolę. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności na szok, zmniejszonej o 2 %/POZ martwiaka, zostanie kompletnie sparaliżowana do czasu aż martwiak przerwie koncentracje i jeszcze 2k10 rund potem.

24. **Ograniczona aktywność (3)** – martwiak w Sferze Egzystencji Materialnej może być aktywny jedynie w określonym czasie; np. południce mogą ujawniać się tylko w dzień i to w okolicach południa, o ile pada na nie słoneczne światło; wampiry muszą spać w dzień itp.

25. **Paraliżująca ślina (2)** – osoba ugryziona musi wykonać % rzut na odporność nr 6 (zmniejszoną o 2 pkt/POZ martwiaka), albo natychmiast zostanie sparaliżowana na 1k10 rund. Martwiaki czase specjalnie liżą swe pazury – wówczas udane trafienie ręką również może sparaliżować ofiarę. Jest 50% szansa, że po zadanym ciosie ślina na pazurach straci swą moc.

26. **Wyssanie siły fizycznej (3)** – obrażenia, które ten martwiak zadaje nie obniżają ŻYW, a SF. Jeżeli SF ulegnie zmniejszeniu do 0, bohater natychmiast umiera. MG powinien wziąć pod uwagę łączne obciążenie bohatera (ekwipunek, zbroja, broń), które przy zmianie SF może okazać się ponad siły bohatera. 90% straconej SF wraca po całodniowym opalaniu się. Pozostałą część może przywrócić tylko czar *Regeneracja energii życiowej.*

27. **Choroby (0)** – martwiak jest nosicielem różnych chorób. Istniej 10% szansa, że zraniony przez tego martwiaka bohater zostanie zarażony. MG powinien ustalić rodzaj choroby, jej objawy i efekty. Z reguły jest to śmiertelna choroba, objawiająca się po 1k10 dniach od zarażenia wysoką gorączką, wymiotami i ogólnym osłabieniem organizmu (SF, ZR, SZ i UM są zredukowane do 1/10); nie leczona choroba trwa 2k10 dni i kończy się śmiercią.

28. **Nieziemski chłód (5)** – sam dotyk martwiaka (nawet atak, który nie zadał zwykłych obrażeń) mrozi ofiarę. Chłód wysysa z niej wszystkie siły – jest kompletnie wyczerpana na czas k10 rund.

29. **Niewidzialność (3)** – martwiak może w każdej chwili stać się niewidzialny, zajmuje mu to pełną rundę czasu. Patrz też czar *Niewidzialność.*

30. **Częściowa odporność na broń niemagiczną (3)** – każda zwykła broń, poza magiczną, srebrną i mitrylową, zadaje martwiakowi tylko połowę obrażeń.

31. **Odporność na broń niemagiczną (4)** – zwykła broń, poza magiczną, srebrną lub mitrylową, nie zadaje martwiakowi żadnych obrażeń.

32. **Całkowita odporność na broń niemagiczną (5)** – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni magicznej.

33. **Tylko broń silnie magiczna (10)** – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni silnie magicznej albo srebrnej magicznej.

34. **Tylko broń ekstremalnie magiczna (50)** – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni ekstremalnie magicznej – artefaktu (np. *miecze ewidentności*).

35. **Częściowe przenikanie zbroi niemagicznych i specjalnych (2)** – wyparowania zbroi, które nie są posrebrzane, mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.

36. **Przenikanie zbroi niemagicznych i specjalnych (20)** – wyparowania zbroi, które nie są posrebrzane, mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie są uwzględniane. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.

37. **Częściowe przenikanie niemagicznych zbroi (3)** – wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.

38. **Przenikanie niemagicznych zbroi (30)** – wyparowania zbroi, ktore nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie są uwzględniane. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.

39. **Częściowe przenikanie magicznych zbroi (5)** – wyparowania zbroi, nawet magicznych przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.

40. **Bezszelestne poruszanie (0)** – martwiak porusza się całkowicie bezgłośnie. Zaskoczenie ofiary sprawdza się względem połowy jej akt. SZ.

41. **Urycie w cieniu i ciemnościach (1)** – martwiak, który wejdzie w obszar cienia lub kiedy znajduje się w ciemności jest całkowicie niewidzialny. Obrona martwiaka liczona jest ze ZR całkowitej. W walce obowiązują te same ograniczenia, co w przypadku trudnych warunków (1/2 TR, Obrony, UM itp.). Ograniczenia są dwukrotnie większe, jeśli martwiak dodatkowo posiada zdolność *Bezszelestne poruszanie* (1/4 TR, Obrony, UM itp.).

42. **Dobrowolne przejęcie ciała (0)** – jeżeli jakaś żywa istota dobrowolnie zgodzi się, to martwiak może wniknąć w jej ciało. W takim wypadku martwiak w pełni kontroluje ciało tej istoty. Martwiak opuszcza ciało wtedy, kiedy sam zechce i pod wpływem egzorcyzmu.

43. **Przejęcie ciała (3)** – martwiak może wniknąć w ciało ofiary na siłę, jeżeli nie uda jej się % rzut na zaklęcia. Efekt jest taki sam, jak w przypadku zdolności *Dobrowolne przejęcie ciała.*

44. **Wrażliwość na światło (-5)** – martwiak odnosi 1k100 obrażeń w każdej rundzie przebywania na świetle słonecznym. Magiczne światło zadaje mu 1k10 obrażeń na rundę, a czar *Światło* rzucony bezpośrednio na niego – 1k100 obrażeń.

45. **Regeneracja w ciemności (0)** – w kompletnej ciemności martwiak regeneruje 1 obrażenie na 10 rund. W magicznej ciemności regeneruje 100 obrażeń na godzinę.

46. **Wyssanie żywotności (10)** – zamiast zadawania zwykłych obrażeń, martwiak wysysa ŻYW ofiary, przy okazji lecząc w ten sposób własne obrażenia. Jedno obrażenie odpowiada utracie 1 pkt ŻYW na stałe. Utraconą ŻYW można przywrócić jedynie czarem *Regeneracja energii życiowej.*

47. **Przekształcanie się (3)** – martwiak może dowolnie kształtować swoje ciało, pod warunkim zachowania własnej stałej objętości i minimalnego przekroju 1 cm. Zmiana kształtu zajmuje 1k10 rund. W tym czasie martwiak jest bezbronny. Każde zadane mu obrażenie niszczy go.

48. **Spowolnienie w świetle (-1)** – słoneczne lub magiczne światło powoduje zmniejszenie SZ martwiaka do połowy.

50. **Gnilec (7)** – zraniona przez martwiaka osoba musi wykonać % rzut na połowę odp. nr 6. Nieudany rzut oznacza, że została ona zarażona chorobą gnilną. Gnilec jest formą przekleństwa i nie może być wyleczony, zanim nie zostanie zdjęte przekleństwo. Choroba uaktywnia się po 2k10 dniach. Ofiara traci po 1k100 pkt ŻYW i PR każdego dnia tak długo, aż umrze. Podobnie jak w przypadku *klątwy mumiozy* ofiara po 1k100 dniach od śmierci przeradza się w 0 POZ zombii (przez co, bez uprzedniego zdjęcia klątwy, już nigdy nie może zostać wskrzeszona). Jeżeli ofiara została podczas pochowania zabalsamowana, to przeradza się w martwiaka (też z 0 POZ), od którego się zaraził.

51. **Wrażliwość na wodę (-1)** – martwiak nie znosi wody; pali ona jego ciało jak kwas. Wystarczy polać takiego martwiaka wodą (musi to być co najmniej pełne wiadro), a jego ŻYW zmniejszy się o połowę. Martwiak nie może przebywać na deszczu. Kiedy jego ciało wyschnie, ŻYW wraca do normy po 2k10 dniach.

52. **Zabójcze działanie promieni słonecznych (-5)** – promienie słoneczne działaja na martwiak tak samo, jak kapłańskie *Zniszczenie martwiaka.*

53. **Letarg w ciągu dnia (-5)** – martwiak zapada w sen od świtu do zmierzchu. Sen martwiaka jest podobny do efektu czaru Letarg. W szczególnych sytuacjach martwiak może opóźnić czas zapadnięcia w letarg o tyle minut ile ma POZ.

54. **Podwójna ilość ataków (3)** – martwiak wykonuje dwa razy więcej ataków w rundzie.

55. **Porażenie strachem (7)** – jeżeli martwiak przez całą rundę ma możność spoglądać swej ofierze w oczy, musi ona wykonać % rzut na połowę odp. nr 2. Nieudany rzut oznacza, że ofiara umarła ze strachu. Martwiak może wykorzystywać tę zdolność podczas walki, jednak ma wtedy znaczne ograniczenia – patrz walka w trudnych warunkach. Ofiary mogą próbować unikać wzroku martwiaka, jednak również mają wtedy ograniczenia – patrz walka w trudnych warunkach.

56. **Upiorne wycie (2)** – martwiak może poświęcić całą rundę na wydanie przerażającego, przeciągłego ryku. Zasięg głosu, mierzony w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza paniczną ucieczkę aż do całkowitego wyczerpania sił (5 pkt zmęczenia co rundę) lub przez 2 rundy/POZ martwiaka. Jeżeli ofiara nie ma możliwości ucieczki, mdleje i przez k10 rund jest nieprzytomna. Nieprzytomna ofiara musi dodatkowo wykonać kolejny rzut na odporność nr 2 (już bez modyfikatorów). Ten nieudany rzut oznacza, że ofiara osiwiała ze strachu.

57. **Upiorny jęk (10)** – martwiak raz dziennie może wydać z siebie przeraźliwy jęk, trwający rundę/POZ. Zasięg głosu, mierzony

w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Wszyscy, którzy znajdą się w tym zasięgu muszą wykonać % rzut na strach (na połowę odporności nr 2, zmniejszonej o 2 pkt/POZ martwiaka) – w każdej rundzie jęku. Nieudany rzut oznacza, że ofiara mdleje i jest nieprzytomna przez 1k10 rund. Nieprzytomna ofiara musi dodatkowo wykonać rzut na odporność nr 4. Nieudany rzut oznacza, że ofiara umarła ze strachu.

58. **Diabelski chichot (6)** – martwiak może w każdej chwili wydać z siebie straszliwy, diabelski śmiech. Zasięg głosu, mierzony w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Każdy, kto usłyszał ten śmiech musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 2 (zmniejszonej o 2 pkt/POZ martwiaka). Ofiara, która się nie obroniła jest cała roztrzęsiona. Oznacza to, że nie może wykonywać czynności wymagających skupienia (rzucanie czarów, identyfikacja, rozbezpieczanie zamków itp.). W walce ofiara ma tylko połowę TR, a względem matwiaków także i połowę Obrony. Stan ten trwa tak długo, dopóki ofiara nie prześpi pełnych 8 godzin.

59. **Przenikanie (3)** – martwiak może poświęcić całą rundę na to, by przeniknąć przez ścianę, podłogę lub każdą inną materię nieożywioną. W trakcie przenikania martwiak jest kompletnie bezbronny i nie może też atakować. Zdolność ta nie pozwala przeniknać magicznych ścian lub barier, ani też powierzchni skórzanych i metalowych, a także ziemi czy wody.

60. **Niematerialność (10)** – martwiak posiada dwie formy: eteralną i półmaterialną. Przejście z jednego stanu w drugi trwa 1k10 rund.
Stan eteralny – martwiak w tym ektoplazmatycznym stanie odbiera otoczenie zupełnie innymi zmysłami. Dla obserwatorów jest niewidzialny i nie można go zobaczyć nawet poprzez *Wykrycie niewidzialności*. Czasem jednak, gdy sam zechce lub gdy padną na niego smugi promieni słonecznych, w świetle błyskawicy, w zawirowniach pyłu i kurzu, jego obecność ujawnia się; z reguły przypomina wtedy kłąb delikatnej, prawie przezroczystej mgły, mogącej przybierać dowolne kształty. Eteralna istota może unosić się w powietrzu w dowolnym kierunku. Może też przenikać przez ściany, a nawet przez żywe istoty. Nie jest w stanie przeniknąć przez kryształ (w tym szkło i kwarc) oraz magiczne blokady i barriery. Martwiak w tej formie nie może używać jakichkolwiek zdolności z wyjątkiem przemian. Eteralną istotę mogą zranić tylko ekstremalnie magiczne bronie oraz tylko niektóre czary (oparte na działaniu elektryczności).
Stan półmaterialny (pseudoeteralność) – martwiak w tym stanie jest widzialny, jakkolwiek trudno go dostrzec. Objawia się jak widmowy kształt istoty, którą nigdyś był. Taki martwiak automatycznie zyskuje zdolność *Przenikanie*, ograniczoną jednak co do grubości powierzchni, które przenika (nie mogą one przekraczać 1 cm/POZ martwiaka). Półmaterialną istotę może zranić nawet niemagiczna broń, jednak zadaje ona o 10 obrażeń mniej na POZ martwiaka; podobnie jest z czarami. Pseudoeterialna istota może wykorzystywać swoje zdolności i atakować.

61. **Dodatkowe cechy (od 0 do 50 za każdą)** – MG może opracować własne zdolności, jakimi martwiak dysponuje. Może też wzmocnić którąś ze zdolności, jaką martwiak już posiada.

62. **Telepatia (0)** – martwiak może telepatycznie kontaktować się z innymi inteligentnymi istotami. Patrz czar maga.

63. **Przejęcie umysłu (5)** – martwiak może raz dziennie kontrolować umysłu wybranej w zasięgu wzroku istoty, o ile nie wykona ona udanego % rzutu na szok (-5pkt/POZ martwiaka). Ofiara jest pod pełną kontrolą martwiaka przez 10+10rund/POZ. Patrz czarnoksięski czar *Przejęcie postaci*.

64. **Wstrząs psychiczny (3)** – martwiak, zamiast obrażeń fizycznych wywołuje w psychice ofiary straszliwy szok. Ofiara zamiast utraty punktów ŻYW traci punkty MD. Każde trafinie martwiaka odbiera 10 PD. Utraconą Mądrość i PD może przywrócić astrologiczny czar *Regeneracja pamięci*.

65. **Postarzenie (2)** – za każde 50 punktów otrzymanych obrażeń ofiara starzeje się o 1 rok.

66. **Wampirze ukąszenie (7)** – marwiak wgryza się w ciało ofiary (udany atak zębami, który trwa całe dwie rundy – może go przerwać jedynie pokonanie martwiaka) i wpuszcza w ranę swoją ślinę. Takie ukąszenie należy traktować jak klątwę, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na 1/10 odporności nr 3. Klątwa wampiryzmu powoduje, że w przeciągu 2k10 godzin ofiara staje się 0 POZ martwiakiem tego samego rodzaju, co martwiak, który ją ukąsił i całkowicie posłusznym temu martwiakowi.

67. **Stan eteralny (1)** – martwiak może raz/POZ w ciągu 24 godzin albo gdy zostanie niewłaściwie „zabity" (np. pokonanemu wampirowi należy wbić w serce osinowy kołek itp.) przybrać formę eteralną – patrz zdolność *Niematerialność*.

68. **Przemiana w zwierzę (1)** – martwiak może raz/POZ w ciągu 24 godzin zmienić się w nietoperza, szczura lub wilka. Patrz też odpowiedni czar druida.

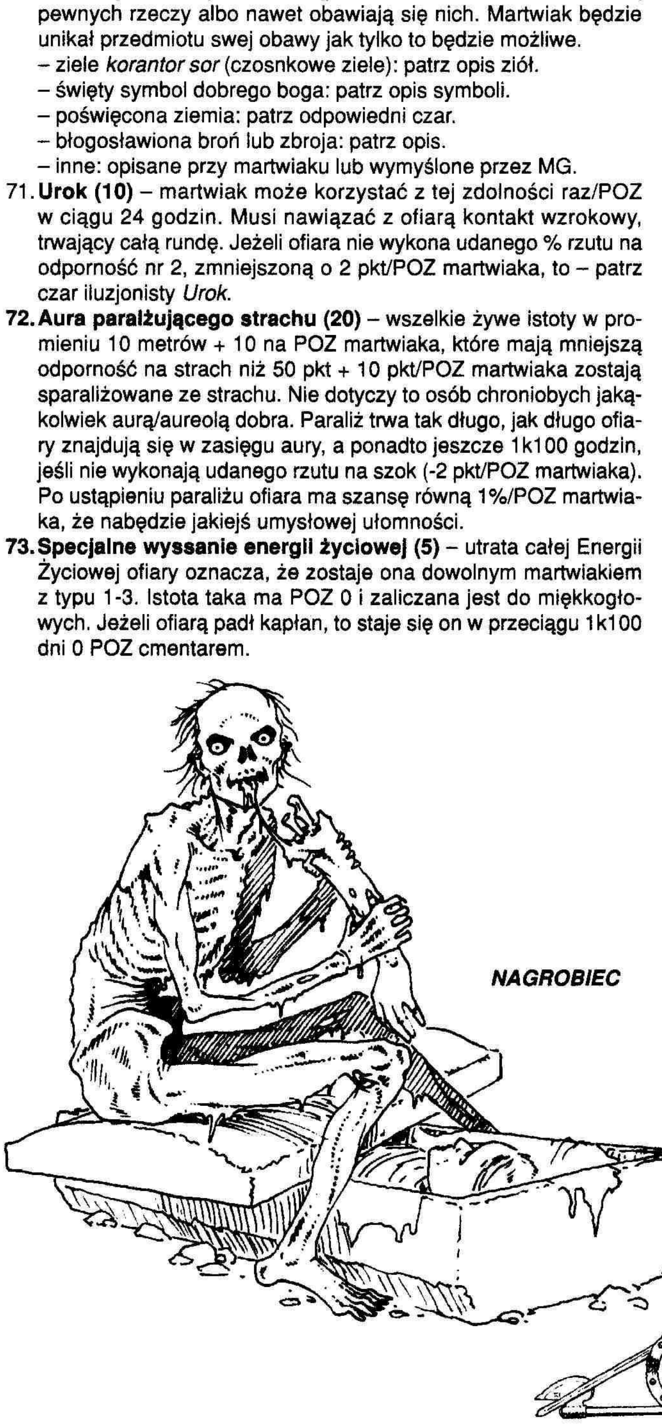
69. **Pozorna nieśmiertelność (50 pkt, -10 pkt za każdy sposób; minimum 10)** – niektóre martwiaki nie mogą być „zabite" w normany sposób. Nie wystarczy ich po prostu pokonać, tj. zadać odpowiednią ilość obrażeń; trzeba jeszcze dopełnić właściwych czynności. Sposoby na całkowite unieszkodliwienie martwiaków podane są poniżej. Przy opisie zdolności martwiaka podane są nazwy tych sposobów. Martwiak pokonany innym sposobem odradza się w dawną postać po 1k100 godzinach.
- kołek: martwiakowi należy wbić w serce osinowy kołek. Wyjęcie kołka powoduje jego odrodzenie.
- *Światłość*: martwiak ginie, nie obroniwszy się przed tym czarem.
- *miecze ewidentności*: tylko obrażenia od takiego miecza mogą definitywnie zniszczyć martwiaka.
- czar *Życzenie*: ten lub analogiczny czar rzucony dopiero po pokonaniu martwiaka niszczy go.
- spalenie ciała: pokonanego martwiaka należy spalić, a prochy rozsypać na 4 strony świata.
- *Zniszczenia martwiaka*: patrz zdolność kapłana lub paladyna.
- wulkan: ciało martwiaka należy utopić w lawie wulkanicznej.
- rozpuszczenie: pokonanego martwiaka należy rozpuścić w kwasie.
- inne czary: w zależności od logiki i decyzji MG.
- inny sposób: podany w opisie martwiaka lub wymyślony przez MG.

70. **Obawa przed ... (-1/za każdą)** – niektóre martwiaki nie znoszą pewnych rzeczy albo nawet obawiają się nich. Martwiak będzie unikał przedmiotu swej obawy jak tylko to będzie możliwe.
- ziele *korantor sor* (czosnkowe ziele): patrz opis ziół.
- święty symbol dobrego boga: patrz opis symboli.
- poświęcona ziemia: patrz odpowiedni czar.
- błogosławiona broń lub zbroja: patrz opis.
- inne: opisane przy martwiaku lub wymyślone przez MG.

71. **Urok (10)** – martwiak może korzystać z tej zdolności raz/POZ w ciągu 24 godzin. Musi nawiązać z ofiarą kontakt wzrokowy, trwający całą rundę. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 2, zmniejszoną o 2 pkt/POZ martwiaka, to – patrz czar iluzjonisty *Urok*.

72. **Aura paraliżującego strachu (20)** – wszelkie żywe istoty w promieniu 10 metrów + 10 na POZ martwiaka, które mają mniejszą odporność na strach niż 50 pkt + 10 pkt/POZ martwiaka zostają sparaliżowane ze strachu. Nie dotyczy to osób chroniobych jakąkolwiek aurą/aureolą dobra. Paraliż trwa tak długo, jak długo ofiary znajdują się w zasięgu aury, a ponadto jeszcze 1k100 godzin, jeśli nie wykonają udanego rzutu na szok (-2 pkt/POZ martwiaka). Po ustąpieniu paraliżu ofiara ma szansę równą 1%/POZ martwiaka, że nabędzie jakiejś umysłowej ułomności.

73. **Specjalne wyssanie energii życiowej (5)** – utrata całej Energii Życiowej ofiary oznacza, że zostaje ona dowolnym martwiakiem z typu 1-3. Istota taka ma POZ 0 i zaliczana jest do miękkogłowych. Jeżeli ofiarą padł kapłan, to staje się on w przeciągu 1k100 dni 0 POZ cmentarem.



NAGROBIEC

74. Odporność na odegnanie lub zniszczenie (2) – na martwiaka nie działają tytułowe zdolności kapłanów i paladynów.

75. Odrodzenie (5/każde) – zwykłe pokonanie martwiaka powoduje, że rozpływa się on w powietrzu w bezcielesną formę (eteralną). W ciągu najbliższych 1k10 (premiowane) dni musi on powrócić do wybranego przez siebie wcześniej miejsca spoczynku. Tam też pogrążony w letargu przez 1k100 godzin odradza się w dawną postać. Martwiak może się w ten sposób odrodzić tylko 1 raz na każdy swój POZ. Odrodzenie nie nastąpi, jeżeli martwiak zostanie pokonany w tej formie (patrz *Niematerialność – stan eteralny*) lub miejsce spoczynku zostanie zniszczone i poświęcone.

76. Przyzwanie sług (10) – raz/POZ w ciągu roku martwiak może z resztek trupów stworzyć nowe martwiaki. Ich ilość zależy od ilości trupów, które znajdą się w zasięgu 1metra/1pkt UM martwiaka. Na każde 10 trupów powstanie 1 kościotrup, a na 100 1 mumia. Wszystkie pozostałe są szkieletami. Powstałe martwiaki są tzw. tępogłowe. Ta zdolność narusza mocno zachwianie równowagi świata. Dlatego też dobrzy bogowie zwykle poinformują swych kapłanów o tej sytuacji.

77. Całkowite wyssanie Energii Życiowej (10) – raniona przez martwiaka ofiara, poza zwykłą utratą 10 pkt Energii Życiowej, musi wykonać rzut na zaklęcia (z antyodpornością 5 pkt/POZ martwiaka). Nieudany rzut oznacza, że ofiara utraciła całą Energię Życiową. Martwiak, który to uczynił regeneruje dzięki temu 100 obrażeń na każde 10 pkt wyssanej Energii Życiowej. Ofiara tej zdolności w przeciągu 1k100x10 rund przemienia się w 0 POZ tępogłowego kościotrupa. Jest on kompletnie podległy woli martwiaka, przez którego powstał.

78. Czasowe odrodzenie (5) – patrz *Odrodzenie*. Martwiak odradza się jednak tylko raz i istnieje tak długo, aż się go pokona powtórnie.



ZOMBIE

79. Klątwa Kościeja (4) – zraniona ofiara, poza zwykłą utratą 10 pkt Energii Życiowej musi wykonać % rzut na odporność nr 3, zmniejszoną o 2 pkt/POZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza nabycie klątwy, która objawia się dopiero po śmierci ofiary. Po k100 dniach od śmierci lub pod wpływem czaru wskrzeszającego ofiara zmienia się w tępogłowego kościotrupa, podległego woli martwiaka, dzięki któremu powstał i o połowie jego POZ. Od 10 POZ kościeja powstają kościotrupy miękkogłowe.

80. Ostateczna śmierć (50) – po każdym zranieniu przez tego martwiaka ofiara musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 4. Nieudany rzut oznacza, że dusza ofiary została zniszczona. Oznacza to, że ofiary w żaden sposób nie da się już wskrzesić.

81. Taniec śmierci (3) – martwiak wydaje z siebie melodyjne zawodzenie, którego efekt jest taki sam jak w przypadku czarnoksięskiego czaru *Taniec śmierci*.

82. Przywołanie martwiaków (5) – raz/POZ w ciągu 24 godzin martwiak może przyzwać 1 martiaka na każdy swój POZ. Przyzwane martwiaki wychodzą spod ziemi co 10 rund. Typ przywołanych martwiaków i ich POZ równy jest połowie POZ przywołującego martwiaka.

83. Trupi jad (1) – po każdorazowym kontakcie z ciałem tego martwiaka lub przedmiotem którego dotykał ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr 6. Oczywiście odnosi się to także do każdego zranienia, jakie ofiara otrzymała walcząc z martwiakiem. Nieudany rzut oznacza zakażenie odmianą śmiertelnej trucizny. Po 1k100 godzin od zakażenia następuje śmierć, poprzedzona długotrwałą, silną gorączką i dreszczami, co uniemożliwia jakiekolwiek działanie. Jedynie *Neutralizuja trucizny* może uratować ofiarę trupiego jadu.

Materialność martwiaków

Istnieją 3 formy martwiaków:

- *materialne* (wrażliwe na czynniki fizyczne): typ 1, 2, 3, ułuda, 6, 7, 9 i 10;
- *półmaterialne* (półprzezroczyste, częściowo niewrażliwe na czynniki fizyczne; nie posługują się przedmiotami): typ 4, 5, 7, 8;
- *eteralne* (niewidoczne bez specjalnych czarów, niewrażliwe na niemagiczne czynnikki): typ 8 i 9.

Każda z tych form ma swoje zalety i wady. Niektóre martwiaki mają możliwość przechodzenia z jednej formy w inną. Opisują to specjalne zdolności (np. 17). Patrz też zdolność martwiaków nr 60 *Niematerialność*.

Wygląd martwiaka

Wygląd martwiaka zależy od jego rodzaju, a także zależy od tego z jakiej istoty powstał. W niektorych wypadkach (np. zdolność *Świadomość*) może być on znacznie modyfikowany. Ogólnie martwiaki różnią się między sobą stopniem rozkładu. Dokładny opis znajduje się przy każdym rodzaju.

SCHEMATY MARTWIAKÓW

Skrót **N** oznacza NORMALNY. Jest to współczynnik, który posiadała ofiara w momencie śmierci i przeistoczenia w martwiaka. Parametr przed **N** należy pomnożyć przez wielkość tego współczynnika.

Dla nie znających Dawnej Mowy CH martwiaka równa jest 0 pkt.

Charakter martwiaka zależy od charakteru istoty, z której powstał. Jeżeli istota miała charakter dobry, charakter martwiaka będzie ntr. ntr.; z innych charakterów powstają martwiaki złe.

TYP I – zombiopochodne (materialne)

RODZAJ: Zombie

WYGLĄD: Wygląd zombie zależy od istoty, z której powstały. Generalnie przypominają świeże trupy. Noszą strzępy odzieży, są brudne i straszliwie cuchną. Ich ruchy są nieco automatyczne.

CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły

ŻYW: N; **SF:** 2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/10 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/10 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/10 N;

BIEGŁOŚCI: 1/2 N;

Premie do biegłości: +10 łapy (50 ob/+10 Obrona/3 sg.);

PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt

CECHY SPECJALNE: 2; 4; 5; 6; 7.

RODZAJ: Utopiec

WYGLĄD: Podobnie jak zombie. Jego ciało jest wzdęte od długiego przebywania w wodzie. Jest nagi, ma długie włosy i pazury.

CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły

ŻYW: 1,5 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** N; **CH:** *1/10N; **PR:** 1/10 N;

BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (50 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 4; 5; 6; 7; 21; 22.

RODZAJ: Szubienicznik
WYGLĄD: Z daleka nie można go odróżnić od istoty żywej. Jedynie jego twarz jest sina, oczy dość wyłupiaste, a język poczerniały i nabrzmiały. Zawsze ma dziwnie przechyloną głowę – ma złamany kark.
CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły
ŻYW: N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +15 łapy (50 ob lub 100 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 4; 5; 6; 7.

TYP II: szkieletokształtne (materialne)

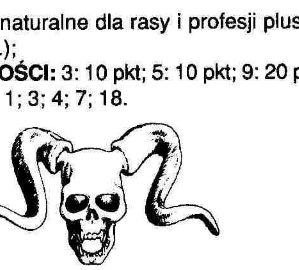
RODZAJ: Szkielet (tępogłowy) – typowy
WYGLĄD: Zwykły szkielet, jak z pracowni biologicznej.
CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły
ŻYW: 1/2 N; **SF:** 1/2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/10 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +5 łapy (30 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 7.

RODZAJ: Szkielet (miękkogłowy) – bardzo rzadkie
WYGLĄD: Jw.
CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły
ŻYW: 1/2 N; **SF:** 1/2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (30 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 7; 15; 16.

RODZAJ: Kościotrup (tępogłowy) – bardzo rzadkie
WYGLĄD: Szkielet pokryty resztkami ścięgien i mięśni. Długie włosy.
CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/10 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 7.

RODZAJ: Kościotrup (miękkogłowy) – typowy
WYGLĄD: Jw.
CHARAKTER: praw. zły
ŻYW: 2 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 7; 15; 16.

RODZAJ: Zdechlak
WYGLĄD: Wygląda jak kościotrup, lecz pokryty jest zasuszoną skórą. Brzuch zwykle wzdęty od zbierających się tam gazów.
CHARAKTER: ntr. ntr. lub ntr. zły
ŻYW: N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 7; 18.



TYP III: ghoulopochodne (materialne)

RODZAJ: Ghoul
WYGLĄD: Podobny do zombiego o długich, skudłaconych włosach, długich i ostrych pazurach i wielkich szczękach z dużymi kłami. Sylwetka mocno przygarbiona.
CHARAKTER: ntr. zły (ewidentnie)
ŻYW: 2 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 tn/+10 Obrona/3 sg.) i w tej samej rundzie pysk (50kł/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 20 pkt; 4: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 10 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 4; 7; 11; 13; 16; 25; 27.

RODZAJ: Nagrobiec (ghast)
WYGLĄD: Jak ghoul, lecz często nosi ubranie.
CHARAKTER: cht. zły (ewidentnie)
ŻYW: 3 N; **SF:** 2N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.), oraz w tej samej rundzie pysk (60kł/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0);
PREMIE DO ODP.: 3: 20 pkt; 4: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 10 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 4; 7; 11; 13; 16; 19; 25; 27.

RODZAJ: Cmentarnica (wight)
WYGLĄD: Jak ghoul, lecz o bardzo czarnym ciele.
CHARAKTER: cht. zły (ewidentnie)
ŻYW: 3 N; **SF:** 2N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (70 tn/+10 Obrona/3 sg.), oraz w tej samej rundzie pysk (60kł/+5 Obrona; 4 segmenty; zasięg 0);
PREMIE DO ODP.: 3: 20 pkt; 4: 10 pkt; 5: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 10 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 4; 5; 7; 13; 16; 20; 27; 30.

TYP IV: (Półmaterialne I)

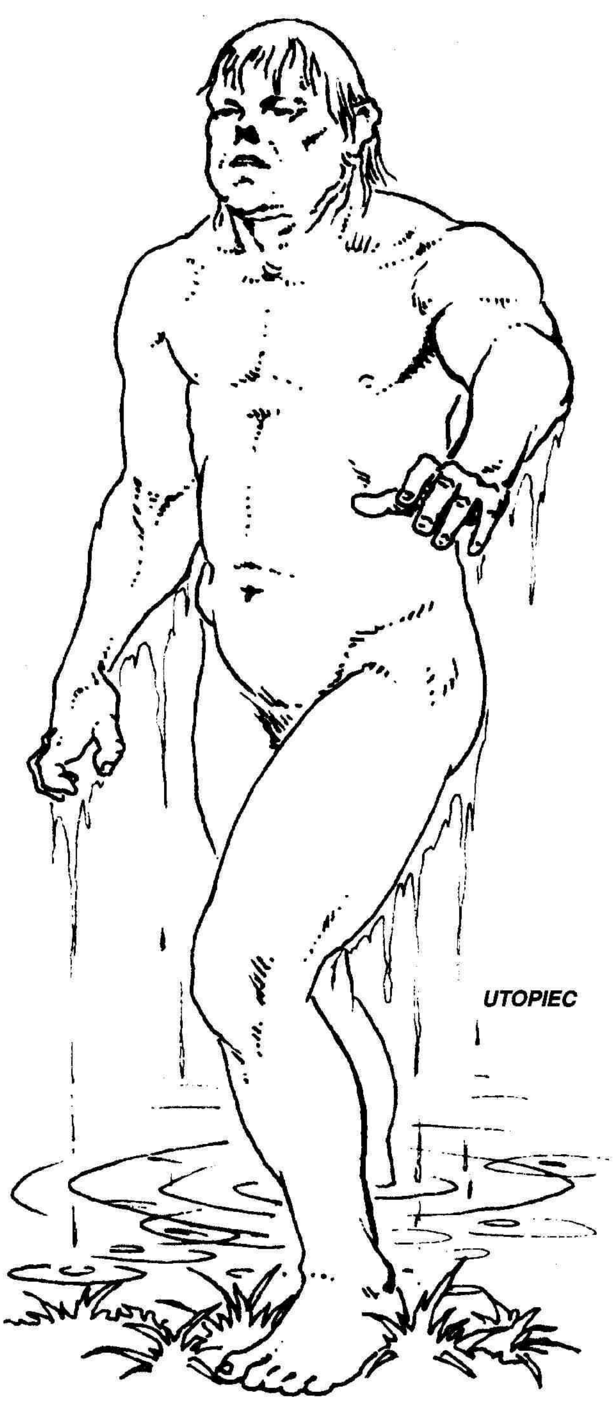
RODZAJ: Cień
WYGLĄD: Po prostu cień istoty, którą niegdyś był.
CHARAKTER: ntr. zły (ewidentnie)
ŻYW: 3 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla cienia;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 13; 26; 32; 35; 40; 41; 42; 44; 45.

RODZAJ: Zmrocz
WYGLĄD: Podobny do cienia, lecz sprawia wrażenie trójwymiarowego.
CHARAKTER: ntr. zły (ewidentnie)
ŻYW: 2 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla zmrocza;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 7; 13; 28; 32 – w mroku można go zranić także bronią srebrną (31); 35; 40; 41; 42; 44; 45.

RODZAJ: Ułuda
WYGLĄD: Zawsze pod inną postacią. Zwykle przybiera kształt pięknej kobiety, nie do odróżnienia od żywej. Dopiero z bliska widać coś dziwnego w jej oczach.
CHARAKTER: ntr. zły (ewidentnie)
ŻYW: N; **SF:** 1/2 N; **ZR:** 3 N; **SZ:** 2 N; **INT:** 2 N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** spec. (2 N);
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla ułudy;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 12; 13; 15 (tylko jako iluzjonista); 17; 33; 35; 40.

TYP V: (Półmaterialne II)

RODZAJ: Zjawa
WYGLĄD: Zupełnie jak istota, z której powstała, lecz półprzezroczysta.
CHARAKTER: każdy zły (ewidentnie)



UTOPIEC

ŻYW: 3 N; **SF:** N; **ZR:** 2 N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla zjawy;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 7; 12; 13; 14; 23; 29; 32; 40; 41.

RODZAJ: Południca
WYGLĄD: Widoczna jedynie w pełnym słońcu, jako opalizujący, krystalicznie przejrzysty kształt istoty, z której powstała.
CHARAKTER: każdy zły (ewidentnie)
ŻYW: 2 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** 2 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla południcy;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 7; 12; 13; 23; 29; 32; 40; 41.

RODZAJ: Trupoń
WYGLĄD: Jak istota, z której powstał, jednak o półmaterialnym ciele.
CHARAKTER: każdy zły (ewidentnie)
ŻYW: 4 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** 1,5 N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: tylko naturalne dla truponia;
Premie do biegłości: +10 łapy (80 ob/+15 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 7; 12; 13; 23; 29; 33; 40; 41; 47; 48.

TYP VI: mumiokształtne (materialne)

RODZAJ: Mumia (tępogłowa) – typowa
WYGLĄD: Jak mumia egipska.
CHARAKTER: ntr. zły
ŻYW: 4 N; **SF:** 3 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** 1/2 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** N; **UM:** 1.5 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +20 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 6; 7; 13; 27; 31; 50; 51; *Powalenie* (patrz analogiczna zdolność rycerska).

RODZAJ: Mumia (miękkogłowa) – tzw. królewska
WYGLĄD: j. w.
CHARAKTER: ntr. zły
ŻYW: 4 N; **SF:** 3 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** 1,5 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 6; 7; 13; 15; 16; 31; 50; 51; *Powalenie* (patrz analogiczna zdolność rycerska).

RODZAJ: Strzyga (tępogłowa)
WYGLĄD: Wygląda jak istota, z której powstała. Ciało nagie i blade, oczy czerwone, długie włosy, pazury i kły. Sylwetka przygarbiona o nieco zbyt długich rękach.
CHARAKTER: ntr. zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 3 N; **ZR:** 3 N; **SZ:** 3 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/10 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 7; 13; 27; 33; 48; 50; 51; 54; *Roztrącenie* (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym, że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ.).

RODZAJ: Strzyga (miękkogłowa) – królewska
WYGLĄD: j.w., lecz nosi odzienie.
CHARAKTER: ntr. zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 3 N; **ZR:** 3 N; **SZ:** 3 N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 7; 13; 15; 16; 27; 33; 48; 50; 51; 52; 53; 54; *Roztrącenie* (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym, że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ).

RODZAJ: Struchlec (miękkogłowy) – na Archipelagu Centralnym brak struchleców tępogłowych
WYGLĄD: Jak mumia, lecz niedokładnie obwiązana bandażami.
CHARAKTER: ntr. zły
ŻYW: 2 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 2 N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/10 N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (60 ob/+10 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 5; 10; 12; 13; 15; 16; 27; 31; 48; 50; 51; 55.

TYP VII (półmaterialne)

RODZAJ: Upiór (zwany też wielkim lub prawdziwym upiorem; w kategorii martwiaczej uchodzi za władcę podziemi)
WYGLĄD: Przypomina kościotrupa, lecz posiada oczy. Jest półprzezroczysty i zawsze otoczony chłodnym półmrokiem. Wygląda tak, jakby nosił czarny płaszcz.
CHARAKTER: każdy zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 2 N; **SZ:** 2 N; **INT:** N; **MD:** 1,5 N; **UM:** N; **CH:** *1,5 N; **PR:** 1/2 N;

BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3. 10 pkt 4: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 7; 10; 13; 14; 15; 16; 17; 29; 31; 46; 48; 52; 56; 57; 59; 61; 62; Dodatkowe zdolności (1 na każdy poziom powyżej 10).

RODZAJ: Upiornica (z racji częstego przebywania wśród normalnych istot znana też jako „żywy" upiór)
WYGLĄD: j.w., lecz bardziej materialna i nie otoczona ciemnością.
CHARAKTER: każdy zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** 1,5 N; **INT:** 1/2 N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (100 tn/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3. 10 pkt 4: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 13; 15; 16; 17; 31; 48; 57.

RODZAJ: Upiornik (półupiór)
WYGLĄD: j.w., lecz półprzezroczysty.
CHARAKTER: każdy zły
ŻYW: 3 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 2 N; **SZ:** 2 N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (100 tn/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt 4: 10 pkt; 9: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 13; 14; 15; 16; 17; 31; 48; 52; 56; 57 (od 10 POZ); 58; 59; *Furia* (patrz zdolność barbarzyńska).

TYP VIII (Eteralno-Półmaterialne)

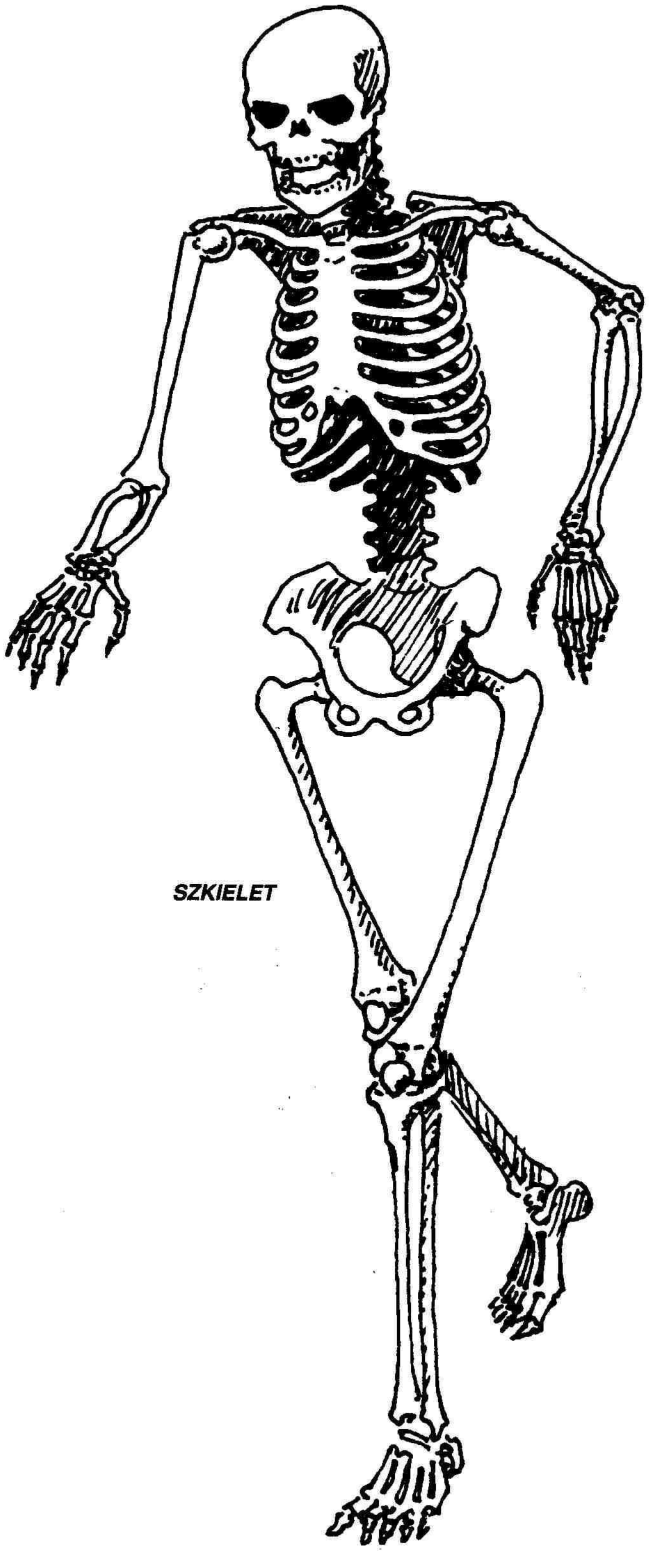
RODZAJ: Duch
Istnieją jego 3 formy: właściwa (duch*), duszek** i wielki duch***:
* otoczona półmaterianą powłoką dusza wyklętej osoby – typowy martwiak; wygląda jak istota, z której powstał.
** otoczona półmaterialną powłoką dusza wyklętej osoby – nie posiada jeszcze cech martwiaczych, w zależności od postępowania może jeszcze powrócić do grona żywych lub zostać typowym duchem; wygląda jak istota, z której powstał, lecz jest bardzo mały.
*** otoczona półmaterialną powłoką wyklęta dusza nadnaturalnej (np. dużego smoka) lub boskiej istoty – zatraciła już większą część martwiaczych cech. Wygląda jak istota, z której powstał, lecz jest nienaturalnie dużych rozmiarów – czasami wielkości kamienicy.
CHARAKTER: Duch – neutralny lub chaotyczny – najczęściej zły. Duszki – chaotyczny. Wielki duch – neutralny.
Duch:
ŻYW: 5 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** 2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
Duszek:
ŻYW: 2 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 2 N; **SZ:** 2 N; **INT:** N; **MD:** 1/2 N; **UM:** N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
Wielki duch:
ŻYW: 10 N; **SF:** 2 N; **ZR:** 1/2 N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** 2 N; **UM:** 4 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +20 łapy (120 tn/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 7; 13 (tylko duchy i niektóre wielkie duchy); 14; 24 (nie dotyczy zamkniętych przestrzeni); 29; 32; 48; 52; 56; 59; 60; 61 (duszek 1, duch 2, wielki duch 3 lub więcej).

RODZAJ: Wizja
WYGLĄD: Jak widmo, lecz kompletnie ubrana. W świetle rozszczepia promienie świetlne w tęczę.
CHARAKTER: każdy, ale najczęściej zły
ŻYW: 4 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1,5 N; **MD:** 1,5 N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** 1/2 N;
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: +10 łapy (60 ob/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 10 (w promieniu 1m/10 SZ; paraliż trwa 1k10x10 rund); 13; 15; 16; 29; 32; 59; 63; 64.

RODZAJ: Widmo
WYGLĄD: Zupełnie jak naga istota, z której powstało. Jest półprzezroczyste.
CHARAKTER: każdy, ale najczęściej zły
ŻYW: 3 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 1/2 N; **MD:** 1/2 N; **UM:** 1/2 N; **CH:** *1/2 N; **PR:** N;
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: +20 łapy (120 ob/+20 Obrona/3 sg.);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20 pkt; 8: 20 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 4; 5; 7; 9; 10; 13; 14; 17; 32; 52; 59; 65.

TYP IX (Materialno-Eteralne)

RODZAJ: Wampir
WYGLĄD: Wampir jak wampir!
CHARAKTER: praworządny zły
ŻYW: 5 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 2 N; **MD:** N; **UM:** 2 N; **CH:** 2 N; **PR:** 2 N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności);



SZKIELET

BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (70 ob/+20 Obrona/3 sg.), +10 gryzienie (50kł/+0; tylko po unieruchomieniu)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt 4: 10 pkt; 8: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 7 (dopiero jako przeciwnik); 13 (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli); 15; 16; 24 (nie podczas gęstych, burzowych chmur); 32; 48; 52 (nie ginie – przechodzi w stan eteralny); 53; 66; 67; 68; 69 (kołek, czar *Światłość, miecz ewidentności*); 70 (święty symbol dobrego boga, poświęcona ziemia, czosnek); 71.

RODZAJ: Wampirzec/wampirzyca (zwane też półwampirami)
WYGLĄD: Podobne do wampira. Dość nędznie ubrane i raczej brudne.
CHARAKTER: każdy zły
ŻYW: 2 N; **SF:** N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** 1/2 N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności);
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus + 10pkt gryzienie (50kł/+10)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3. 10 pkt 4: 10 pkt; 8: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 7 (dopiero jako przeciwnik); 13 (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli); 15; 16; 24 (nie podczas burzy i w podziemiach); 32; 48; 66; 70 (święty symbol dobrego boga, błogosławiona broń lub zbroja, czosnek).

RODZAJ: Cmentar (zwany też władcą cmentarzysk)
WYGLĄD: Jak istota, z której powstał. Ciało nienaturalnie mocno wyschnięte – właściwie same kości obleczone suchą skórą. Włosy długie i siwe, olbrzymie pazury. Usta pozbawione warg.
CHARAKTER: praworządny zły
ŻYW: 6 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** 2 N; **UM:** 2 N; **WI/ZW:** N; **CH:** *2 N; **PR:** N lub 1/2 N (zależnie od okoliczności); AMg 45%
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (80 tn/+20 Obrona/3 sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt 4: 10pkt; 8: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 2; 7 (dopiero jako przeciwnik); 13; 15 (czary i zdolności kapłańskie analogiczne do swego POZ); 16; 24 (nie dotyczy mocno pochmurnej pogody lub zamkniętych pomieszczeń); 33; 48 (także od świtu do zmierzchu); 61 (jedna na poziom od 10); 62; 67; 69 (czar *Dezintegracja, miecz ewidentności*); 70 (poświęcona ziemia); 72; 73; 74; 75; 76 (powyżej 10 POZ).

TYP X (Materialne)

RODZAJ: Kostuch (zwany też martwiacą śmiercią)
WYGLĄD: Wygląda dokładnie tak, jak zwykle jest przedstawiana śmierć – szkielet w białym prześcieradle i z kosą.
CHARAKTER: neutralny zły
ŻYW: 6 N; **SF:** 2 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** 2 N; **MD:** 2 N; **UM:** 2 N; **CH:** *N; **PR:** 1/10 N; AMg 50%
BIEGŁOŚCI: N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150tn/ +30 Obrona /5 sg.) w wypadku form zwierzęcych może atakować pyskiem (zależnie od MG);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt 4: 10 pkt; 8: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 7; 10 (w promieniu 10 metrów +10/POZ; rzut obronny wykonuje się na połowę odporności nr 2; trwa 1k100 rund); 13; 15; 16; 33; 48 (także od świtu do zmierzchu); 74; 77 (powstaje kościotrup); 78.

RODZAJ: Kościej
WYGLĄD: Przypomina kostucha, lecz jego szkielet jest nienaturalnie rozbudowany – wygląda tak, jakby miał trzy razy więcej kości, niż powinien.
CHARAKTER: chaotyczny zły
ŻYW: 8 N; **SF:** 3 N; **ZR:** N; **SZ:** N; **INT:** N; **MD:** N; **UM:** N; **CH:** *N; **PR:** 1/10 N; Antymagia 50%
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150tn/ +30 Obrona /5 sg.) w wypadku form zwierzęcych może i atakować z pyska (zależnie od MG);
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 3: 10 pkt 4: 10 pkt; 8: 10 pkt; 9: 10 pkt; 10: 20 pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 7; 10 (w promieniu 10 metrów +10/POZ; rzut na połowę odporności nr 2; trwa 1k100 rund): 13; 15; 16; 33; 48 (także od świtu do zmierzchu); 74; 77 (powstaje kościotrup); 78; 79.

RODZAJ: Czarnotrup
WYGLĄD: Szkielet ubrany w bogate szaty, częstokroć z koroną na głowie. W oczodołach jarzą się czerwone ogniki.
CHARAKTER: każdy zły
ŻYW: 10 N; **SF:** 4 N; **ZR:** 2 N; **SZ:** 2 N; **INT:** 2 N; **MD:** 1,5 N; **UM:** 2 N; **CH:** *2 N; **PR:** 1/2 N; AMg 50%
BIEGŁOŚCI: 1/2 N;
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (100tn/ +20 Obrona /5sg.)
PREMIE DO ODPORNOŚCI: 4: 20pkt; 9: 20pkt; 10: 20pkt
CECHY SPECJALNE: 1; 3; 4; 7; 10 (jw.); 13; 15; 16; 34; 48 (także od świtu do zmierzchu); 61 (1 na poziom od 10); 62; 74; 75; 80; 81; 82; 83.



CZARY C.D.



CZARY KAPŁAŃSKIE

SZÓSTY KRĄG

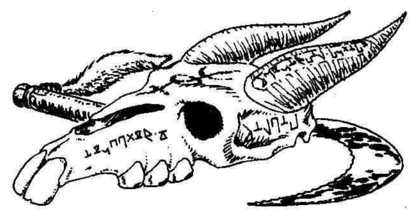
***GROM* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 wybrane pole/4 POZ
OPIS: Za pomocą tego czaru kapłan sprowadza z nieba na ziemię ogromną błyskawicę. Wszystkim ofiarom błyskawica zadaje 50 +10k10 obrażeń na każde pełne 4 POZ kapłana (a więc minimum 100 +20k10), ew. połowę, jeżeli ofiary wykonały udany % rzut na elektryczność (zmniejszony o 10 pkt przez noszone zbroje metalowe). Rany od *Gromu* są poważne i można je uleczyć tylko *Leczeniem poważnych ran* lub *Uzdrowieniem*.
Uwaga: tego czaru nie można rzucić na istotę biegnącą lub ukrytą pod czymkolwiek spełniającym rolę dachu, gdyż błyskawica zawsze uderza pionowo z góry do dołu.

***WSKRZESZENIE* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 240 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (ew. spec.)
OPIS: Ten czar, jak sama nazwa wskazuje, przywraca życie martwej istocie. Martwe ciało musi być zachowane w całości i nie rozłożone. Wskrzeszana istota musi wykonać % rzut na szok (odporność nr 4). Nieudany rzut oznacza, że dusza istoty uległa zniszczeniu i nic już i nigdy nie przywróci jej życia. Wskrzeszona istota jest automatycznie uleczona ze wszystkich ran. Jest jednak tak wyczerpana, że musi w spokoju przespać cały dzień, zanim zacznie normalnie funkcjonować. Ciało po wskrzeszeniu jest brzydsze - traci 1/10 część Prezencji. Także na stałe maleje odporność na szok - o 1/10 część tej odporności. Kapłan, który wskrzesza innowiercę dopuszcza się śmiertelnego grzechu, a przy następnej próbie przyjmuje na siebie śmiertelną klątwę.

***SYMBOL STRAŻNICZY* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (znak runiczny)
OPIS: Czar ten zostaje uaktywniony, jeżeli jakakolwiek niepowołana istota znajdzie się w zasięgu znaku. Efektem jest przenikliwa jasność, niszcząca martwiaki, które nie wykonały udanego rzutu obronnego przed tym zaklęciem. Istotom szczególnie wrażliwym na światło czar zadaje 10k10 obrażeń na każde 4 poziomy kapłana. Istoty żywe, które wykonają udanego rzutu na odporność nr 3, zostają oślepione (na stałe). Znak runiczny może być narysowany tylko na płaskiej, gładkiej i suchej powierzchni. Długie działanie wilgci lub pierwsze uaktywnienie niszczy go.

***PRZEBUDZENIE Z LETARGU* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Zaklęcie to budzi istotę z letargu lub podobnego stanu. Budzona w ten sposób istota musi wykonać udany % rzut na odporność nr 4, w przeciwnym razie umiera z powodu szoku. Działaniu czaru podlegają też wszelkie stany paraliżu, hibernacji, śpiączki itp.

***POWSTRZYMANIE MOCY* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: To zaklęcie kreuje wokół określonej istoty czarną, nieprzenikalną sferę, która może zamknąć wewnątrz nawet kilka istot, jeżeli stykają się one ze sobą (np. jeździec wraz z wierzchowcem albo kilka osób obejmujących się razem).
Magiczna sfera, która jest efektem czaru rozpościera się na 3 metry wokół wybranej istoty (lub istot), uniemożliwiając tej istocie wydostanie się na zewnątrz. Z wnętrza sfery nie można się teleportować, ani nie można jej w jakikolwiek sposób przesunąć.
Sfera nie przepuszcza ani w jedną, ani w drugą stronę żadnych istot, przedmiotów materialnych, a także istot eteralnych, gazu, magii, żadnej formy energii, czyli nawet światła, dźwięku ani myśli.
Istoty zamknięte i posiadające Antymagię mogą próbować przełamać moc bariery. Nie jest to jednak takie proste, bowiem sfera składa się z kilku wrstw - jednej na każdy poziom astrologa. Każdą z tych warstw trzeba pokonywać klejno, runda po rundzie, wykonując udany rzut na Antymagię. Jeżeli Antymagia nie poskutkuje lub zamknięta istota w ogóle jej nie posiada, może próbować przekraczać kolejne warstwy (też runda po rundzie), decydując się na otrzymywanie obrażeń. Każda pokonywana warstwa zadaje 1k10x10 obrażeń, a jeśli istota nie wykonała udanego % rzutu na połowę odprności na zaklęcia, otrzymuje tych obrażeń dziesięciokrotnie więcej (czyli 10k10x10x10). W momencie przełmania ostatniej warstwy czar przestaje działać.
Kapłan może również sam (ew. wraz z przyjaciółmi) zamknąć się wewnątrz sfery, będzie ona wówczas spełniała rolę ochronną. Nikt nie dostanie się do środka (chyba, że przełamie kolejne warstwy), jakkolwiek i astrolog nie wydostanie się na zewnątrz. Kapłan może w każdej chwili zakończyć działanie tego czaru.



CZARY DRUIDYCZNE

SZÓSTY KRĄG

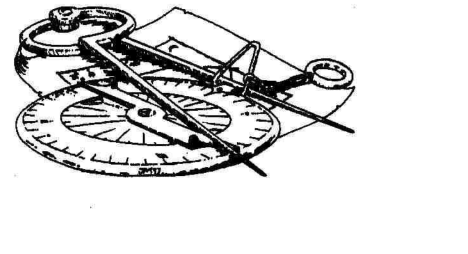
***UZDROWIENIE* (Energia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 120 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar leczy wszystkie obrażenia, ponadto skutecznie łagodzi każdy ból, napełnia energią, która skutecznie usuwa wszelkie ślady zmęczenia i wyczerpania. Istota całkowicie wyczerpana, jak np. tuż po wskrzeszeniu lub agonii, natychmiast wstaje na nogi, w pełni swych sił witalnych. *Uzdrowienie* usuwa także z organizmu trucizny oraz leczy wszystkie choroby. Nie może jednak usunąć skutków przekleństwa i klątwy oraz chorób psychicznych. Jakkolwiek nie może też zregenerować utraconych kończyn, to goi i regeneruje rany głębokie, tzw. poważne rany/obrażenia, nawet jeśli brakuje małych fragmentów ciała lub uległo ono już częściowemu zepsuciu. Druid z Kręgu Życia zużywa na ten czar tylko 12 PM.

***POWIĘKSZENIE/POMNIEJSZENIE ZWIERZĘCIA* (Polimorfia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 zwierzę
OPIS: Za pomocą *Powiększenia* druid dwukrotnie powiększa określone zwierzę. Takie zwierzę zyskuje dwukrotnie większą Żywotność i Siłę Fizyczną, a także dwukrotnie wzrastają mu Wyparowania skóry i ilość zadawanych przez niego obrażeń. Odpowiednio modyfikowane są odporności. Pozostałe cechy: Zręczność, Szybkość, Inteligencja, Mądrość, Biegłości pozostają bez zmian.
Pomniejszenie działa dokładnie na odwrót.
Jeżeli zwierzę jest neutralnie lub źle nastawione do druida, może wykonać % rzut na polimorfię, który - jeśli będzie udany - ochroni je przed tym czarem.
Uwaga: ten czar rzucony przez druida Kręgu Zwierząt trwa 10-krotnie dłużej, a ponadto zwierzę broni się przed nim na połowę odporności nr 10.

SANKTUARIUM **(Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 100 lat
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół
OPIS: To zaklęcie wyznacza miejsce święte, które dla wszystkich druidów jest ostoją czystości natury. Druid musi chronić takie miejsce nawet za cenę własnego życia. Zbeszczeszczenie miejsca świętego może spowodować nawet utratę zdolności druida, który jest za nie odpowiedzialny (czyli który rzucił ten czar). W takim wypadku bóstwo druida najczęściej reaguje zsyłając straszliwą klątwę zarówno na tych, którzy dopuścili się tego bezecnego czynu, jak i na samego druida, o ile nie starał się on temu zapobiec.
Sanktuarium chroni wszystkie znajdujące się wewnątrz istoty. Jest to miejce całkowicie neutralne, a więc każda istota, która naruszy święty spokój tego miejsca - poprzez jakikolwiek czyn agresywny, ale także i wynikający z pobudek litości czy miłosierdzia - otrzymuje w każdej rundzie wykonywania takiej czynności 10k10 obrażeń +1k10x10 na każde 10 poziomów druida. Jedynie skuteczna Antymagia może zmniejszyć te obrażenia do połowy.
W *Sanktuarium* zawsze panuje święty spokój, porządek i harmonia. Druid opiekujący się tym miejscem może dowolnie regulować liczebność występujących tam zwierząt i roślin. Może nawet zesłać na intruzów w/w efekt (obrażenia), bez żadnych dla siebie konsekwencji, jeżeli tylko podejrzewa ich o jakieś złe zamiary.
W miejscu tym życie zwierzęce i roślinne jest niezwykle bujne i panuje tam wieczna wiosna.

UŚPIENIE STWORZENIA **(Sugestia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund +1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 stworzenie/2POZ
OPIS: Ten czar działa na wszystkie istoty żywe, nawet takie jak drzewce, czy inteligentne lub animowane rośliny. Jeżeli wybrane wzrokiem istoty nie wykonają udanego % rzutu na odporność nr 2, natychmiast zapadają w sen.
Obudzić śpiącą pod wpływem tego czaru istotę można tylko bardzo brutalnym sposobem - kopiąc ją i tłukąc bez opanowania przez 1k10 (premiowane) rund, zadając przy tym znaczną ilość czasowych (znikają po 1 dniu, gdyż są to zwykłe siniaki i stłuczenia) obrażeń. Obudzona istota musi wykonać powtórny rzut obronny, albo znów zaśnie i wtedy brutalną czynność budzenia należy powtórzyć. I tak do skutku.
Stworzenia, które były nastawione przychylnie do druida wykonują rzut obronny na połowę odporności.

CIERNISTY SZLAK **(Polimorfia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km kwadratowy/POZ
OPIS: Na objętym czarem obszarze wszystkie liście i gałązki roślin obrastają w ostre kolce, a ponadto zyskują ograniczoną zdolność ruchu. Wszyscy (z wyjątkiem druida, jego podopiecznych i drobnych zwierząt) poruszający się na tym obszarze w każdej rundzie swego ruchu otrzymują 1k10 obrażeń +1/POZ druida od licznych skaleczeń i ukłuć. Zbroja lub gruba skóra zmniejsza obrażenia o połowę. Bardzo gruba (własna) skóra (posiadająca minimum 100 wyparowań na rany tnące) lub zbroja miarowa i odlewana chronią całkowicie. Skutecznie też chroni czar *Kamienna skóra* lub *Magiczna zbroja*.
Uwaga: czar rzucony przez druida z Kręgu należącego do Wielkiego Kręgu Życia ma działanie stałe, może być przez tego druida w dowolnym momencie odwołany, zadaje pięciokrotnie więcej obrażeń i to tylko wybranym przez niego intruzom.



CZARY ASTROLOGICZNE

SZÓSTY KRĄG

SYMBOL ŚMIERCI **(Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 2 metry
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół znaku runicznego
OPIS: Znak runiczny tego czaru przedstawia małą czarną czaszkę z dwoma skrzyżowanymi piszczelami pod spodem. Istota (lub istoty), która znajdzie się w zasięgu tego znaku powoduje uaktywnienie zaklęcia. W efekcie otrzymuje ona 200 +1k100 obrażeń, a jeśli nie wykonała udanego % rzutu na odporność nr 3, automatycznie ginie. Astrolog może tak narysować znak runiczny, że czar zadziała z pewnym (1k10 rund) opóźnieniem.
Ten czar uaktywnia się dopiero, gdy w jego pobliżu znajdzie się istota posiadająca co najmniej 50 pkt Energii Życiowej. Nie działa więc na martwiaki i istoty, które w jakikolwiek sposób zataiły swoją Energię Życiową.
Znak runiczny, podobnie jak każdy *Symbol*, może zostać narysowany tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni. Długie działanie wilgoci lub pierwsze uaktywnienie niszczy go.

SFERA PRZEZNACZENIA **(Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda (+ spec.)
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: min. 5, max. 50 m wokół miejsca rzucenia
OPIS: To zaklęcie nazywane jest czasem przez wyznawców Asteriusza Wielkiego *Areną Przeznaczenia*. Działa tylko wtedy, gdy zostaną spełnione 3 warunki:
Po pierwsze, na obszarze działania nie może się znaleźć ani jedna wierząca istota. Po drugie, ziemia na tym obszarze nie może być ani uświęcona, ani przeklęta. Po trzecie, zaklęcie to jest uaktywniane wyłącznie wolą boga. Astrolog w każdej rundzie po rzuceniu czaru powinien modlić się o przychylność bóstwa. Otrzyma je, jeżeli wykona udany rzut na Wiarę, a MG na jego Zauważenie. Czar, o ile nie został jeszcze uaktywniony, może jednak zwócić uwagę niechętnych rzucającemu złych bóstw. Oznacza, że w każdej rundzie po rzuceniu czaru astrolog ma szansę równą 1% + 1% na każdą kolejną rundę, że niechętne mu bóstwo zobaczy czar. Dla rzucającego oznacza to Karę Boską - analogiczną jak w przypadku zauważenia półboga.
Uaktywnione zaklęcie wywołuje niezwykłą światłość. Otoczony tym światłem astrolog zyskuje moc kierowania przeznaczeniem na obszarze działania czaru. W każdej rundzie kontroluje przeznaczeniem jednej, wybranej przez siebie istoty. Jeżeli taka istota nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 3, astrolog może albo natychmiast ją zabić, albo wywołać u niej (na zasadzie działania klątwy) dowolne silne uczucie (np. miłość, nienawiść, przywiązanie, instynkt macierzyński itp.), skierowane do określonej, innej istoty.
Jeżeli istota obroniła się przed tym czarem, ale rzutem powyżej połowy swej odporności, astrolog może nakazać tej istocie (na zasadzie działania przekleństwa) wykonanie jakiejś czynności (możliwej do wykonania).
Jeżeli rzut obronny wypadł pomiędzy 1/10 a połową odporności na zaklęcia, ofiara czaru jest pełna pokory wobec astrologa - wycofuje tyłem, bijąc mu pokłony i nawet nie myśląc o czynnej obronie, a co dopiero o ataku.
Rzut, który wypadł poniżej 1/10 odporności na zaklęcia oznacza, że magia czaru nie działa w tej rundzie na istotę, która tak ten rzut wykonała.
Czar przestaje działać po śmierci astrologa; gdy astrolog opuści obszar jego działania oraz jeśli obszar ten zostanie uświęcony lub przeklęty. Ten czar może także pomóc istotom przywracanym do życia - wskrzeszani mogą wykonać dwa rzuty na szok i wybrać lepszy (lub gorszy, jeśli taka będzie wola astrologa) wynik.

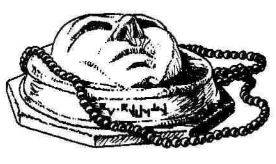
WYZNACZENIE GWIAZDY SZCZĘŚCIA/ NIESZCZĘŚCIA **(Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 istota)

OPIS: Ten czar można próbować rzucać na określoną istotę tylko raz na 10 dni. Za pomocą tego czaru astrolog wyznacza (ma szansę równą 5%POZ + ew. 25% jeśli korzysta z teleskopu; automatycznie, jeśli jest w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem przyniesie szczęście lub pecha poddanej działaniu czaru istocie. Zaklęcie nabierze mocy (zadziała), jeżeli w momencie rzucania czaru promienie wyznaczonej gwiazdy padną na wybraną do tego czaru istotę. W bezchmurną noc szansa tego jest równa 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%; i jest oczywiście niemożliwe, gdy wybrana istota znajduje się w pomieszczeniu zamkniętym.
Gwiazda Szczęścia dodaje 10 pkt do wszelkich czynności, z wyjątkiem tych, które zależą od bogów (Zauważenie, przemiany, starożytne języki, korzystanie z mocy reliktów itd.). Podwaja też współczynnik intuicji i szansę na trafienie krytyczne w przeciwnika. Ponadto - patrz zdolność nadnaturalna "szczęściarz".
Efekt wyznaczenia *Gwiazdy Nieszczęścia* jest dokładnie odwrotny. Poza tym - patrz ułomność "pechowiec".
Działaniu tego czaru nie może zapobiec nawet Antymagia.

***ZMROŻENIE ISTNIENIA* (Szok)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 istota)
OPIS: Ten czar powoduje u ofiary całkowitą utratę kontroli świadomości nad ciałem. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 4, traci przytomność na czas jednej rundy na POZ astrologa. Po upływie tego czasu ofiara odzyskuje przytomność, lecz w ogóle nie jest w stanie sprawować kontroli nad swoim ciałem - można powiedzieć, że zamienia się w "żywą roślinę". Nie może poruszyć nawet palcem, tak jakby miała kompletnie sparaliżowany układ nerwowy. Ofiara w tym stanie najczęściej umiera po kilku dniach z pragnienia, którego zaspokojeniu bezwładne ciało nie może już sprostać. Ten stan może zostać przerwany jedynie poprzez paladyńskie przywrócenie witalności, czaru typu *Przebudzenie* lub przez wyjątkowo namiętny pocałunek prawdziwie kochającej osoby.
Ostatnim, dość ryzykownym sposobem wyrwania ofiary z tego odrętwienia jest możliwość doprowadzenia jej do stanu agonalnego, poprzez zadanie jej odpowiedniej ilości obrażeń. W takim wypadku ofiara musi wykonać udany rzut na szok, zmniejszony o 1 pkt na POZ astrologa, albo umrze.

***ROZEJM ANDURHARHUSA* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (10 istot/POZ)
OPIS: Wywołuje natychmiastowe zawieszenie broni między dwiema zwaśnionymi stronami, które były celem czaru. W czasie trwania tego czaru obie strony nie mogą podjąć przeciwko sobie żadnego działania, które uchodziłoby za agresywne (np. nawet obelżywe obrzucanie się wyzwiskami). W kwestii tej decyduje MG. .
Czar ten nigdy nie działa, jeżeli członkiem którejś ze stron jest osoba przeciwna zaniechaniu walki, a zarazem ewidentnie zła, bardzo ciężko raniona przez przeciwnika lub znajdująca się pod wpływem jakiejś odmiany szału (np. furia, fanatyzm, gniew rycerski).

CZARY PÓŁBOSKIE

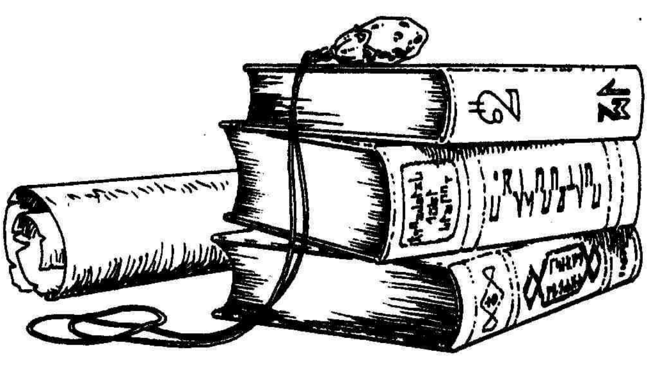


SZÓSTY KRĄG

***SŁOWO BOŻE* (Szok)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment (+ spec.)
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ew. stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: istoty słyszące to słowo i znajdujące się przed półbogiem
OPIS: Półbóg mocą słowa potrafi zabić, sparaliżować umysł, ogłuszyć, oślepić lub przestraszyć istoty, do których zostało ono skierowane. Ofiary muszą wykonać udany % rzut na szok, w przeciwnym razie zostaną poddane takiemu działaniu *Słowa*, jakie półbóg sobie wybrał z wyżej wymienionych.
Przykłady *Słów bożych*: gińcie!, uciekajcie!, oślepnijcie! itp.

***CHODZENIE PO POWIETRZU* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota poddana działaniu tego czaru jest zdolna chodzić po powietrzu, o ile nie wieje zbyt silny wiatr (ustala MG). Istota porusza się z normalną szybkością piechura (nie może biegać); wchodzić w górę lub schodzić w dół może tylko pod maksymalnym kątem 45 stopni. Gdy czar nagle przestanie działać lub istota straci nad nim kontrolę (np. zostanie ogłuszona), natychmiast spada na ziemię.
Półbogowie o etosie związanym ściśle z powietrzem mogą korzystać z tego czaru bez względu na siłę wiatru, a ponadto wydając na ten czar dziesięciokrotnie więcej PM mają nie ograniczony czas jego działania.

***OŁTARZ BOSKOŚCI* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 dzień
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: To zaklęcie czyni wybrane przez półboga pomieszczenie miejscem świętym, które ma stać się centrum jego wiary. Półbóg może stworzyć tyle takich miejsc, ile ma POZ.
Całe pomieszczenie jest magiczne, w związku z tym jego ściany mają 2 razy wiekszą wytrzymałość, do środka nie można dostać się za pomocą żadnego czaru itp.
Miejsce to daje półbogowi moc gromadzenia 2 razy większej ilości PM w trakcie medytacji (dokładnie 1-10 PM dziennie). Przeciwnicy półboga wykonują w tym miejscu rzuty obronne na jego czary z odpornością o połowę mniejszą. Jeżeli podczas rzucania *Ołtarza boskości* półbóg posiadał co najmniej 200 pkt UM, to dodatkowo wszyscy intruzi mają zmniejszoną Antymagię o 1%/POZ. Przy 400 UM półbóg może zakląć w ołtarzu dodatkowy czar, tak by mógł z niego później korzystać w dowolnej chwili (wydając też odpowiednią ilość PM), wypowiadając tylko ustalone przez siebie hasło.
Zaklęcie to broni dostępu intruzom, którzy wchodząc do środka pomieszczenia otrzymują 10k10 obrażeń. Ponadto, niezależnie od tego gdzie półbóg się znajduje, zawsze wie, co dzieje się w środku swego świętego pomieszczenia.
Uwaga: półbóg rzucający ten czar naraża się (1% na POZ) na Karę Boską, zesłaną przez nieprzychylne mu bóstwa.



CZARY MAGÓW

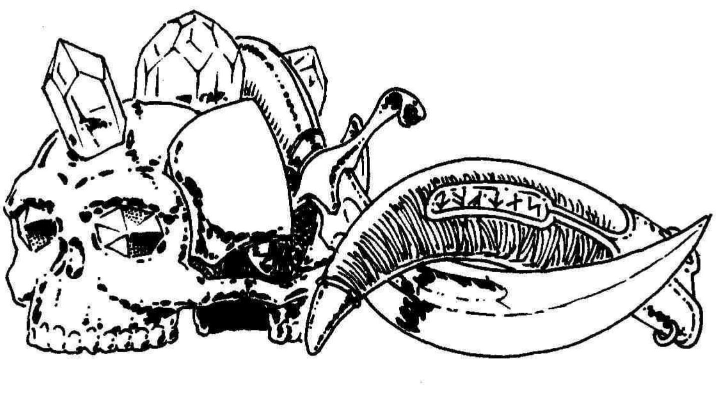
SZÓSTY KRĄG

***SKRUSZENIE METALU* (Petryfikacja)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot (ew. 1 metr sześcienny/50 UM)
OPIS: Ten czar powoduje pęknięcia metalu, widoczne jako rysy. Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym (lub w coś twardego) poddany działaniu tego czaru metalowy przedmiot ulega rozkruszeniu. Żywym i animowanym istotom z metalu (np. żelazny golem) czar ten zadaje 10k10 obrażeń na każde 2 poziomy maga.

***PRZYWOŁANIE POTWORA* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 300 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Ten czar sprowadza z równoległej, bliźniaczej Sfery Egzystencji dowolną istotę, potwora, którego mag już kiedyś widział. Przywołany potwór jest typowym przedstawicielem swojego gatunku pod względem wszystkich cech. Z reguły jest to istota na 0 poziomie doświadczenia, ale jest 10% +POZ maga, że będzie to 2 POZ. Naturalny rzut 01% oznacza, że przywołany potwór ma poziom doświadczenia równy połowie POZ maga. Przywołana istota znajduje się pod telepatyczną kontrolą maga. W sytuacjach nie wymagających takiej kontroli potwór kieruje się własnym instynktem, czy też rozsądkiem.
Przywołana istota znika po jednym całym dniu służby, w momencie swej śmierci lub śmierci maga lub w chwili, w której mag zdecyduje się ją wcześniej odesłać.
Czar nie może przywołać istot z innych Sfer Egzystencji, istot posiadających Antymagię i martwiaków.

***SFERA NIEWRAŻLIWOŚCI* (Energia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/4 POZ wokół
OPIS: Ten czar tworzy półprzezroczystą, jednostronnie (!) nieprzenikalną i nieruchomą sferę wokół miejsca rzucenia. Stanowi ona barierę nie do pokonania przez jakąkolwiek istotę, siłę, czar itp. Słowem - nic nie może dostać się do środka.
Mag może w dowolnym momencie przerwać ten czar.

***TELEPORTACJA* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)
OPIS: Ten czar może przemieścić istotę lub przedmiot do dowolnego, określonego miejsca w tej samej Sferze Egzystencji. Mag musi dokładnie znać docelowe miejsce, które w dodatku musi znajdować się na otwartej przestrzeni. Teleportacja odbywa się natychmiastowo. Każda w ten sposób przeniesiona istota jest na czas całej rundy ogłuszona. Istoty, które nie chcą być teleportowane muszą wykonać udany % rzut na odporność nr 5.



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

SZÓSTY KRĄG

***UPIORNE D· WIĘKI* (Sugestia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (spec.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów + 10 metrów/2 POZ wokół (spec.)
OPIS: Efekt tego czaru jest dokładnie taki sam, jak efekt zdolności martwiaków pt. *Upiorny jęk.*

***CIENISTE PRZEJŚCIE* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.); do 10 km/POZ wokół
OPIS: Efekt tego czaru jest dokładnie taki sam, jak czaru maga pt. *Teleportacja*, z jednym małym wyjątkiem - przemieszczenie odbywa się tylko do miejsca silnie zacienionego, a więc miejscem docelowym może być tylko przestrzeń zamknięta..

***CEREMONIAŁ* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Ten czar, podobnie do kapłańskiego *Wskrzeszenia* przywraca do życia martwą istotę, o ile wykona ona udany % rzut na szok. Czarnoksiężnik musi w tym celu rozlać nad martwym ciałem krew ze świeżego serca istoty należącej do tej samej rasy, co istota przywracana do życia. Wskrzeszona istota nie traci ani Prezencji, ani odporności na szok, jak jest to w przypadku czaru kapłańskiego. Niestety, jest ona przywrócona do życia tylko na pewien czas i później, jeśli czar nie zostanie ponowiony, natychmiast umiera.

***KRWAWY KAMIEŃ* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 1200 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: głaz min. 1x1x1 m (spec.)
OPIS: Czar umagicznia wielki głaz, czyniąc zeń ołtarz ofiarny czarnoksiężnika. Kamień takiego ołtarza wraz z krwią wchłania w siebie Żywotność zabijanych na nim ofiar. Jeżeli istota, której użyto do tego rytuału nie należała do tej samej rasy, co czarnoksiężnik kamień czerpie dziesięciokrotnie mniej Żywotności. W każdy 13 dzień miesiąca, po rzuceniu odpowiedniego czaru i podczas Ceremonii Ciemnej Strony Księżyca kamień wchłania dwukrotnie więcej.
Zabitą na tym głazie istotę może wskrzesić tylko czar *Regeneracja,* ponadto ma ona o połowę mniejszą odporność na szok.
Jeżeli czarnoksiężnik albo ewidentnie zła istota (np. czarny rycerz lub demon) stanie na tym kamieniu, może zregenerować swoje rany z tylu punktów obrażeń, ile punktów Żywotności zgromadził *Krwawy kamień.* Czar *Ceremonia* (dobra) lub rozbicie kamienia niszczy moc tego czaru.

CZARY ILUZJONISTYCZNE

SZÓSTY KRĄG

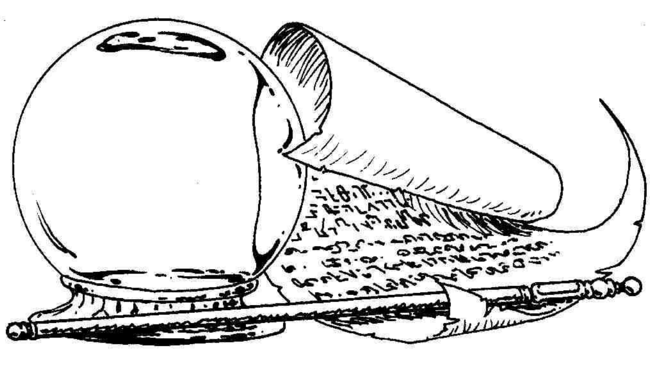
***UROK* (Sugestia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 7 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie obroniła się przed tym czarem (udanym % rzutem na odporność nr 2) staje się fanatycznym przyjacielem iluzjonisty. Od tej pory będzie spełniać w miarę swych możliwości każdą zrozumiałą prośbę iluzjonisty. Każde jego słowo będzie dla niej rozkazem i może się ona podjąć nawet wielce niebezpiecznej misji lub walki. Nie będzie miała żadnych sekretów przed swym przyjacielem i z chęcią ofiaruje mu swoje wszystkie materialne dobra. Jeśli iluzjonista poprosi ofiarę, aby popełniła samobójstwo albo wykonała akcję o charakterze czysto samobójczym, *Urok* zostanie złamany - czar przestanie działać. Nie dotyczy to oczywiście sytuacji, w których zagrożone jest życie iluzjonisty - wówczas ofiara czaru zrobi wszystko, nawet poświęci własne życie, aby go uratować.
Ofiara czaru nie ma możliwości poznania, że jest pod wpływem tego czaru. Nawet jeśli inni będą tak twierdzić - niezależnie od tego jak uporczywie będą to czynić - nie uwierzy im ona, uważając ich w najlepszym razie za kpiarzy. Wszelkie próby zdjęcia czaru potraktuje jako atak i będzie się przed tym bronić.
W wypadku kiedy na istotę oddziaływuje kilka takich czarów, służy ona temu, który ostatni rzucił czar.

***OBŁĘD OTOCZENIA* (Iluzja)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 60 PM;
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 runda/POZ (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Czar odziałuje na umysły istot, które nie obroniły się przed nim udanym % rzutem na odporność nr1 (rzuty wykonuje się w każdej rundzie przebywania na w/w obszarze - dopóki czar się nie skończy lub rzut nie uda się). Ofiary czaru ulegają całkowicie realistycznej dla nich halucynacji; nagle odnajdują się w zupełnie nowym otoczeniu, pełnym najprzeróżniejszych śmiertelnych niebezpieczeństw, np. pułapek, potworów itp. Takie osoby tracą kontakt z rzeczywistością; dla obserwatorów wyglądają jak oszalałe, biegające w kółko, wrzeszczące coś od rzeczy i wykonujące szereg wyimaginowanych działań, jak choćby walka z nieistniejącym przeciwnikiem. Jedynie zbroja chroni je przed realnymi zagrożeniami. Każde zranienie przywraca je do rzeczywistości, lecz jedynie na krótką chwilkę - działają normalnie tylko do końca tej rundy, w której doznały obrażeń.
Po zakończeniu czaru ofiary muszą wykonać % rzut na szok (odporność nr 4). Jeżeli rzut się nie powiódł, szok był dla ofiary tak silny, że spowodował trwały uraz - chorobę umysłową (losuje lub określa MG) albo samoistne nawroty *Obłędu otoczenia*, którego efekt będzie się od tej pory pojawiał za każdym razem, kiedy ofiara dozna silniejszego podniecenia, ekscytacji, z jakiegokolwiek powodu.

***MAGICZNE DRZWI* (Energia)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 osoba)
OPIS: Ten czar otwiera dwa magiczne przejścia, łączące ze sobą dwa określone obszary leżące w obrębie jednej sfery egzystencji. Obydwa przejścia jawią się jako białe drzwi o nieco zamglonych konturach. Nie mogą być one oddalone od siebie bardziej niż 1 km/POZ iluzjonisty i muszą być umiejscowione na otwartej przestrzeni. Pierwsze "drzwi" pojawiają się tuż przed iluzjonistą, zaś drugie w ściśle określonym miejscu, które musi być mu dobrze znane i na dodatek w danej chwili przez nic ani przez nikogo nie zajmowane. Przejście - podróż zajmuje całą rundę, a w trakcie jednej rundy może korzystać z niego jedna osoba.
Ten czar oraz jego zakazana forma *Magiczne wrota* często umożliwia elitarnym jednostkom wojsk dostanie się na tyły wroga, czy wręcz na dziedziniec zamku lub warownego obozu. Czaru nie ograniczają żadne (chyba że specjalne) magiczne bariery, sfery itp.

***TRON ILUZJI* (Czar specjalny)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 3000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: kamienny tron (spec.)
OPIS: Ten czar można rzucić tylko na duży, solidny, kamienny tron. Potężna magia ochronna czaru przestaje działać dopiero w momencie zniszczenia tronu, który jest w stanie wytrzymać od 1000 do 10 000 uszkodzeń (w zależności od rodzaju kamienia, z którego został wykuty).
Iluzjonista, kiedy siedzi na tronie, ma podwojoną antyodporność czarów oraz czas ich działania (o ile jest ona zależna od POZ rzucającgo).
Magia ochronna tronu może odbić w kierunku przeciwnika każdy czar, który rzucił na iluzjonistę. Sznasa, że tak się stanie równa jest 5%/ POZ iluzjonisty.
Siedzący na tronie iluzjonista ma Antymagię równą 1%/POZ. Ponadto co rundę regeneruje 1 obrażenie/POZ.
Specyficzna magia tronu powoduje, że może on służyć za amulet o pojemności do 1 milona PM. Dodatkowo samoczynnie zbiera on w sobie corocznie 1k100 PM. Zgromadzony potencjał automatycznie chroniony jest przed wilgocią i rozproszeniem magii.
W promieniu 5 metrów wokół tronu tworzy się magiczna bariera nie dopuszczająca do wnętrza obcych, jeśli nie wykonają oni udanego % rzutu na połowę odporności nr 5. Nie działa to jednak na innych iluzjonistów z minimum 1 POZ i na bardów z minimum 11 POZ. Niepowołanym istotom, które przedostały się do wnętrza, energia czaru zadaje 10 obrażeń i +10 (sumowane) w każdej następnej rundzie.
Każda istota (oprócz w/w iluzjonistów i bardów), która dotknie tronu otrzymuje 1k100x10 obrażeń.
Uwaga: takiego tronu w zasadzie nie można ruszać z miejsca.

***MAGICZNY KWIAT* (Zaklęcie)**
KRĄG: VI
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 świeżo zerwany kwiat (dla 1 osoby)
OPIS: Zaklęcie to może być rzucone tylko na świeżo zerwany kwiat. W momencie rzucania czaru należy ściśle określić istotę, dla której kwiat ma być przeznaczony. Magia czaru zależy od koloru kwiatka, wybranego przez iluzjonistę. Efekt czaru uaktywnia się dopiero wówczas, kiedy wybrana osoba dobrowolnie weźmie go do ręki.
Podstawowe kolory i efekty magii kwiatów:
- Biały - zapewnia 95% pozytywnej reakcji w momencie wręczania.
- Kryształowy - w momencie wręczania ofiara o odporności na szok (nr 4) poniżej 100 pkt automatycznie zostaje sparaliżowana na k10 rund.
- Różowy - w momencie wręczania, poprzez swą magiczną woń daje możliwość zauroczenia ofiary, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na sugestię. Jeżeli są istotne powody utrudniające zauroczenie (np. nienawiść), to ofiara ma prawo do jeszcze jednego rzutu, jeżeli wynik pierwszego był dla niej niekorzystny.
- Czerwony - w momencie wręczenia wybucha magicznym ogniem. Obdarowanemu (i istocie tuż za nim) zadaje on 1k10x10obrażeń + 10 obrażeń na POZ iluzjonisty. Udany % rzut na odporność nr 8 oznacza zmniejszenie obrażeń o połowę. W wypadku bukietu takich kwiatów maksymalny efekt czaru zadaje 100 +10obrażeń/POZ.
- Niebieski - posiada kolce, które mogą ukłuć ofiarę, o ile nie ma grubej skóry lub rękawic. Oznacza to, że jeśli % rzut na akt. ZR ofiary nie powiedzie się, ofiara ukłuła się i po 1k10 rundach zapada w magiczny sen - letarg (patrz analogiczny czar kapłana).
- Czarny - woń kwiatka jest silnie trująca dla obdarowywanego. Musi on wykonać % rzut na odporność na truciznę. Niekorzystny wynik oznacza śmierć w męczarniach w przeciągu 2k10 rund.
Uwaga: w wypadku wręczenia bukietu jednakowych kwiatków, ofiara wykonuje % rzut obronny na połowę wymaganej kolorem odporności. Dodatkowo czar uzyskuje antyodporność równą 1 pkt na każdy kwiat.



Czary alchemiczne VI Kręgu ukażą się w pnastępnym numerze naszego pisemka, ponieważ tutaj niestety już się nie zmieściły.

Jacek Piekara

SŁUGA BOŻY

1

Nie odmawia się Rakshilelowi. Kiedy jego służący powiadomił mnie, że mistrz czeka, natychmiast założyłem płaszcz i wyszedłem na ulicę. Było bardzo gorąco, parno wręcz i smród z rynsztoków porażał nozdrza. Nienawidzę miast. A zwłaszcza Hes-hezronu. To najgorsze ze złych miast. tu właśnie się zarabia na życie. Co zrobić.

Rakshilel miał murowany, piętrowy dom i drzwi z mosiężną kołatką. Jak na mistrza gildii rzeźników nie było to zbyt wiele, ale Rakshilela znano z przerażającego skąpstwa. A skąpstwu temu dorównywało chyba tylko okrucieństwo. Nigdy nie przepadałem za Rakshilelem, ale miał w tym mieście zbyt wiele do gadania, abym nie skorzystał z jego uprzejmego zaproszenia. No i parę razy dał mi już zarobić. Nie za wiele, ale czasy są ciężkie i liczy się każdy grosz.

Rakshilel siedział w ogrodzie, a raczej w czymś co nazywał ogrodem, i zażerał się daktylami z wielkiej srebrnej misy. Brzuszysko kładło mu się aż na kolana, rozchełstana na piersiach koszula była cała w plamach po winie i oliwie, paluchy ciężkie od złotych pierścieni.

– Siadaj – warknął, nie patrząc nawet na mnie i niedbałym ruchem przegonił służących. Zniknęli jak mgiełka. Dobrze ich wyszkolił, trzeba przyznać.

– Chcesz zarobić?

– Kościół nie płaci zbyt wiele swym sługom – odparłem z uśmiechem – i każdy dodatkowy grosz jest mile widziany.

– Elia Karrane, mówi ci to coś?

Wzruszyłem ramionami. Kto w Hes-hezronie nie wiedział o tym, że Elia publicznie dała kosza Rakshilelowi? Chyba głusi i ślepcy. Elia była samotną, bogatą panienką, niby pod opieką starszych braci, ale to oni tańczyli jak im zagrała. No i poza tym była odważna i zdecydowana. Myślała, że z jej pieniędzmi i pozycją może się nie bać Rakshilela. A to świadczyło niestety o tym, iż nie grzeszyła rozsądkiem.

– Wykończ ją, Mordimer – powiedział mistrz rzeźników i położył dłoń na mojej dłoni. Była gorąca i lepka. Nie dziwię się, że Elia nie chciała, aby dotykały jej takie paluchy.

– Jak? – spytałem.

– Oficjalnie – Rakshilel rozgryzł następnego daktyla.

– Nie mam prawa tu działać – powiedziałem ostrożnie. – Mogę ją zabić dla ciebie, ale nie wolno mi wszcząć śledztwa. Gdyby biskup się o tym dowiedział...

– Załatwię co trzeba – mruknął Rakshilel, a ja pomyślałem, że jego macki muszą sięgać bardzo daleko – przecież ja jej nie chcę zabić, idioto, tylko doprowadzić przed Ławę. Jak zobaczy mistrza Severusa i jego narzędzia jej serduszko od razu zmięknie.

Patrząc na Rakshilela pomyślałem sobie, że wcale nie byłbym taki pewien czy Elia Karrane wybierze jego, czy seans z mistrzem Severusem. No, ale to już była jej sprawa.

– I posłuchaj mnie uważnie, Mordimer. To nie jest takie całkiem z palca wyssane. Ona naprawdę robi coś dziwnego.

Teraz mnie zainteresował. Bowiem nie miał żadnego powodu, żeby kłamać.

– Co masz na myśli? – spytałem i zastanawiałem się czy nie skosztować daktyla, ale Rakshilel tak gmerał ręką w misie, że musiał już wszystkie obmacać.

– Co sobotę, wieczorem, potajemnie wychodzi z domu i wraca dopiero w niedzielę po południu...

– Ma gacha – roześmiałem się.

– Nie przerywaj mi, Mordimer – warknął – gdzie ma gacha, bałwanie? W lochach pod Saragoth? A skąd ma tyle pieniędzy? Nowy powóz, nowe suknie, stado służących, ciągłe przyjęcia na sto czy dwieście osób?

– W lochach pod Saragoth – powtórzyłem – no, no. Nie uwierzę, że nie posłałeś kogoś za nią. Ale Elia jest przecież bogata.

– Nie aż tak bogata – powiedział Rakshilel – sprawdziłem ją dokładnie, wierz mi.

Tak, jeśli chodzi o finanse trudno było nie wierzyć bystrości Rakshilela.

– A co do posyłania – dodał ponuro – owszem, posyłałem. Trzy razy.

– Czemu nie zrobisz tego oficjalnie? Zbierz Ławę i każ tam wysłać strażników. Albo weź ludzi ze swojej gildii.

– Nic nie znajdą. Jestem pewien, że ktoś z Ławy doniesie jej o wszystkim. Bierzesz tę robotę, Mordimer?

– Za ile? – spytałem i wiedziałem, że nie będzie łatwo wydębić coś od tego skąpca.

– Załatwię ci koncesję u biskupa na cały okręg. To chyba aż nadto? – uniósł brwi jakby zdumiony moją niewdzięcznością.

– Koncesję zawsze można odebrać – powiedziałem – a poza tym, do cholery, będę miał koszty własne. Co ty myślisz, że Kostuch i bliźniacy pójdą ze mną na piękne oczy?

Rakshilel poruszył ustami jakby coś sobie w myślach obliczał.

– Dwadzieścia dukatów – rzekł w końcu.

– Tam już zginęli ludzie – przypomniałem mu – trzysta.

Rzeźnik poczerwieniał.

– Nie kpij ze mnie, klecho – powiedział cicho – bo tobie też mogę zapewnić wizytę u Severusa.

Spojrzałem mu prosto w oczy. Jak przychodzi do rozliczeń, wierzcie mi, nie znam strachu. Dukaty, a nawet sama myśl o nich mają w sobie magiczną siłę. A poza tym groźby należą do ceremonii targowania.

– A chciałbyś kiedyś spotkać Kostucha, Rakshilel? – spytałem bez uśmiechu, ale i bez złości.

– Grozisz mi? – Rakshilel podniósł się i wisiał nade mną jak wielka bryła tłuszczu. Poczułem nagle jakąś szaloną nienawiść i chęć zmiażdżenia tej ogromnej, przypominającej kupę mlecznego budyniu twarzy. Ale powstrzymałem się. W końcu robiliśmy interesy.

– Trzysta – powtórzyłem, a on opadł wolno na krzesło.

– Dwadzieścia pięć – powiedział – i to moje ostatnie słowo.

– Trafiłeś na zły czas – roześmiałem się – akurat mamy wystarczająco dużo pieniędzy, by spokojnie zaczekać na jakieś naprawdę zyskowne zlecenie. Poza tym pomyśl: będę miał po tym wszystkim na głowie jej braci.

Wręcz widziałem jak chciał powiedzieć „to twoja sprawa", ale jakoś się pohamował.

– Pięćdziesiąt – zdecydował, a ja zastanawiałem się jak długo można jeszcze pociągnąć tę grę.

– Plus dwieście – dodałem i jednak sięgnąłem po daktyla.

– Trzydzieści teraz i pięćdziesiąt po robocie.

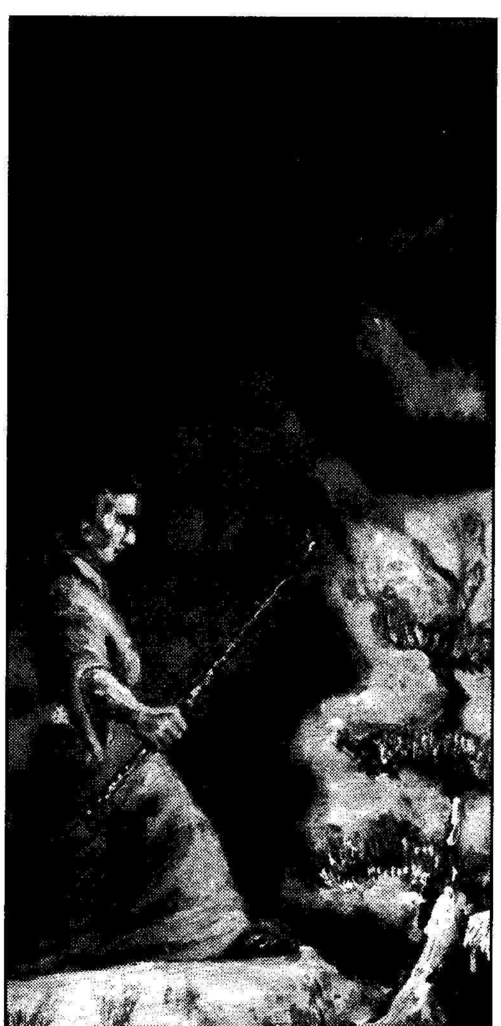
– Sto teraz i sto dwadzieścia pięć po robocie. I w razie czego nie zwracam zaliczki.

– Po pięćdziesiąt – Rakshilel zacisnął dłonie w pięści.

– Siedemdziesiąt pięć i siedemdziesiąt pięć i trzydziestoprocentowy rabat w twoich sklepach do końca roku.

– Dziesięcioprocentowy – powiedział, a kiedy uzgodniliśmy siedemnaście i pół procenta uroczyście przybiliśmy dłonie.

Byłem bardzo zaskoczony, bo spodziewałem się, że utarguję jakieś sto dukatów, a pomysł z rabatem przyszedł mi do głowy w ostatniej chwili. Rakshilel musiał wiedzieć więcej, niż powiedział albo planował jakieś świństwo. Albo naprawdę bardzo mu zależało na załatwieniu Elii. No, ale chyba, na stu diabłów, nie myślał, aby się mnie pozbyć? Chociaż, kto go tam wie, szubrawca. Ale jak przyjdzie co do czego, nie pójdzie mu łatwo. Niektórzy dziwią się, gdy mówię, że nigdy nie używam innej broni jak okuty żelazem kij. No, to wtedy proponuję, żeby wzięli do ręki miecz albo topór i zawiązali mi z tyłu prawą rękę. Jakoś ostatnio nie było chętnych. A przynajmniej tam, gdzie mnie znają.



Rakshilel wyliczył siedemdziesiąt pięć dukatów, a ja kazałem jeszcze mu wymienić dwie oberżnięte po brzegach pięciodukatówki i schowałem mieszek pod kaftan.

– Za kilka dni dostaniesz koncesję.

– Czekam – powiedziałem.

– Załatw to szybko i dobrze, Mordimer. Aha – spojrzał zimno – i nie próbuj mnie oszukać. Jeśli zechcesz dogadać się z tą kurwą za moimi plecami, dowiem się o tym.

– Znasz mnie – powiedziałem z wyrzutem.

– O tak, znam cię – odparł i odwrócił się plecami.

2

Kostuch i bliźniacy siedzieli w „Kulawym kucyku" i grali. Po ich minach poznałem, że grali raczej nieszczęśliwie. No, ale potem zobaczyłem człowieka, którego próbowali orżnąć i roześmiałem się.

– Oddaj im pieniądze, Lohemerr – powiedziałem, siadając – a przynajmniej połowę tego, co przegrali.

– To jest Lohemerr? – spytał Kostuch i dziabnął go sękatym paluchem w pierś.

Bliźniacy wymruczeli coś pod nosem i równocześnie, choć niezauważenie sięgnęli po sztylety.

– Nie, nie – powstrzymałem Pierwszego – nie chcemy tu bijatyk, prawda Lohemerr?

Szuler uśmiechnął się i popchnął w ich stronę kupkę złota.

– Potraktujcie to jako darmową lekcję – powiedział – napijesz się ze mną, Mordimer?

– Czemu nie? – odparłem, a Kostuch i bliźniacy wstali, zostawiając nas samych.

Karczmarz przyniósł wino i nim wypiłem choć łyk, wpierw przepłukałem usta.

– Zawsze ostrożny? – uśmiechnął się Lohemerr.

Spojrzałem na niego i przez chwilę nie rozumiałem, co miał na myśli.

– Ach, nie – powiedziałem w końcu – to po prostu przyzwyczajenie.

Lohemerr pochylił się ku mnie.

– Byłeś u Rakshilela? – spytał szeptem.

– Tak jak zawsze, kiedy jestem w mieście – powiedziałem nie obniżając głosu.

– Mnie też proponował tę robótkę – zaśmiał się Lohemerr – ale nie ma głupich, chłopie. Wiesz kto już stamtąd nie wrócił? Wyrwald Płowy i jego ludzie.

– A skądżesz on się tu wziął? – zmarszczyłem brwi, bo Wyrwalda ostatnio widziano w lochach barona Burganiela.

Lohemerr wzruszył ramionami.

– A co ja, wróżka jestem? W każdym razie był, a teraz go już nie ma.

– Wziął zaliczkę i się zmył – powiedziałem, bo wszyscy wiedzieli, że Płowy i jego ludzie to nie była najsolidniejsza firma.

– Chyba głupi jesteś skoro sądzisz, że Rakshilel dał mu zaliczkę – parsknął Lohemerr. – Ta sprawa śmierdzi, chłopie i radzę ci: trzymaj się z daleka od kłopotów.

– To znaczy?

– Wyjedź, Mordimer. Po prostu wyjedź.

– A więc to tak – mruknąłem. – A jaka będzie cena mojej uprzejmości?

– Spytaj lepiej jak wysokie będą koszta twojej nieuprzejmości.

– Lohemerr, tyle lat mnie znasz i powinieneś wiedzieć, że można mnie kupić, ale nie można zastraszyć.

Szuler dopił wino do końca i wstał.

– Zawsze wiedziałeś skąd wieje wiatr, Mordimer, zawsze spadałeś na cztery łapy. Nie pomyl się teraz.

Skinąłem mu głową.

– Dzięki za wino – powiedziałem – i nawzajem.

Potem jeszcze chwilę siedziałem sam przy stole, aż w końcu wstałem i wyszedłem. Kostuch i bliźniacy w towarzystwie paru oberwańców siedzieli przed karczmą i grali w monety. Skinąłem na nich ręką i oderwali się niechętnie. Odeszliśmy na bok.

– Siedemdziesiąt pięć dukatów – potrząsnąłem mieszkiem – i drugie tyle po robocie.

Kostuch skrzywił twarz w uśmiechu i z uśmiechem na twarzy wyglądał jeszcze gorzej niż zwykle. Bliźniacy rozpromienili się.

– Kogo robimy? – zapytał Drugi.

– Dowiecie się w swoim czasie – odpowiedziałem i dałem im po pięć dukatów, żeby mieli się za co zabawić do nadejścia koncesji – bądźcie tu codziennie od południa do drugiej. I żadnych awantur.

3

Koncesja przyszła po ośmiu dniach i wierzcie mi, że sprawdziłem ją bardzo dokładnie. I pieczęć i podpisy były autentyczne. Nie przypuszczałem, co prawda, aby Rakshilel posunął się do sfałszowania kościelnego dokumentu, ale strzyżonego... Te osiem dni poświęciłem nie tylko na rozrywki. Zresztą, co to za rozrywki w Hes-hezronie? Tanie kurwy były brudne i chore, a drogie, jak sama nazwa wskazuje: drogie. Ale słuchałem tu i ówdzie tego, czego słuchać należało i... Rakshilel miał rację: Elia robiła coś dziwnego. Lohemerr też miał rację: cała ta sprawa śmierdziała.

Ale ja miałem koncesję i dzięki temu przyszłość malowała się w jaśniejszych kolorach. Pod warunkiem, że wrócę z Saragoth. A skoro nie wrócił stamtąd ten łajdak Płowy, to znaczyło, iż zadanie nie jest łatwe.

Saragoth to ruiny zamku dwie godziny drogi od Hes-hezronu. Zamek spłonął jakieś sto trzydzieści lat temu, ze trzy razy chyba próbowano go odbudować, ale nic z tego nie wyszło. Jakiś biskup chciał nawet postawić na wzgórzu kościół, ale potem przyszła wojna z Hadżarami i biskupa spalili, a po wojnie wszyscy mieli ważniejsze sprawy na głowie. I tak

ruiny twierdzy straszyły ze szczytu, wiecznie osnute mgłą i osnute również legendą. Ciągle mówiono o jakiś dzieciach, co nie wróciły spod wzgórza, a chłopi przysięgali, że nocą widać światła i słychać potępieńcze wycia i diabelskie chichoty. Nie było w tym nic dziwnego, że dzieci ginęły, bo wkoło tylko bagniska i glinianki, a chłopi wiadomo: trzeźwego rzadko można spotkać. Ale okolica uznała, iż w ruinach zalęgło się Złe i nawet słali prośby do biskupa, żeby przysłał im egzorcystę. Jakby biskup nie miał ważniejszych spraw na głowie.

Do Saragoth wyruszyliśmy w piątkową noc, tak, aby całą sobotę czekać już na miejscu. Zewnętrzne mury trzymały się wcale nieźle, więc było więcej niż pewne, że jeśli ktoś przyjdzie, to będzie musiał przejść przez bramę, a raczej przez ten wyłom, który po bramie pozostał. W sobotę rano poszperaliśmy trochę w ruinach i Kostuch znalazł zardzewiałą siekierę. Takie to i tajemnmicze miejsce. Ale daleki byłem od lekceważenia sobie zadania. W końcu Rakshilel posłał tu już trzy razy ludzi i nikt nie wrócił, a to o czymś świadczyło.

Do nocy pokrzepialiśmy się niezłym winkiem, którego Kostuch przydygał cały bukłak. Nagle Drugi, który stał na warcie, huknął jak puchacz. Zerwaliśmy się i przywarowali wśród załomów. Do ruin, po drodze, powoli pełgły światełka.

– Idą – szepnął Pierwszy.

– Ano idą – Kostuch wyciągnął z pochwy szablę.

Śmieszną miał szablę Kostuch. Szeroką na dłoń, ale ostrą jak brzytwa. Rozcinała żelazną sztabę jakby to było spróchniałe drewno. Kiedyś Kostuchowi dawano za nią wioskę, ale nie sprzedał.

Światełka zbliżyły się i usłyszeliśmy szmer głosów, a potem zobaczyliśmy ludzi z pochodniami. Było ich sześcioro, pięciu meżczyzn i jedna kobieta, jeżeli w tej ciemności mogłem dobrze poznać. Mężczyzni, ten z przodu i ten na końcu nieśli pochodnie. Konie musieli zostawić na dole i przez chwilę żałowałem, iż nie zostawiłem kogoś u podnóża góry, żeby załatwił straż i zabrał konie. Zawsze byłby dodatkowy zarobek. Zwłaszcza, że nie wierzyłem, aby Elia Karrane dosiadała byle jakiej szkapy.

Przybysze zachowywali się tak, jakby Saragoth było najbezpieczniejszym miejscem na świecie. Żartowali i śmiali się, ktoś klął zajadle, bo rozbił sobie nogę o wystający kamień, ktoś przechylał bukłak i pił z głośnym gulgotem. Czekaliśmy z napięciem, gdzie pójdą. Przecież musiało tu być jakieś przemyślnie ukryte wejście, którego nie zauważyliśmy. No i było. Jeden z mężczyzn, wręcz olbrzym, zaparł się i przesunął na bok głaz. Pod spodem była żelazna płyta z lekko zardzewiałym uchwytem. Widziałem wszystko tak dobrze, gdyż staliśmy dosłownie dwa kroki od nich: na resztkach po krużganku, mniej więcej trzy metry nad dziedzińcem. Teraz też upewniłem się, że kobietą była Elia Karrane. Pozostałych nie widziałem nigdy przedtem, choć co do jednego miałem wątpliwości, bo stał cały czas poza blaskiem pochodni.

Mężczyzna uniósł metalową pokrywę i wszyscy zeszli na dół po schodach, a on sam zamknął przejście za nimi i znów, stękając, przesunął głaz na miejsce. Potem usiadł wygodnie, oparł się o ścianę, nabił sobie fajkę i leniwie pykał z niej patrząc w niebo. Kostuch spojrzał na mnie pytająco.

– Żywcem – tchnąłem mu w ucho.

Skinął tylko głową i cichutko wycofaliśmy się. Wróciliśmy na dziedziniec i przywarowaliśmy niedaleko. Kiedy dałem znak, skoczyliśmy wszyscy czterej, ale ten olbrzym był wyjątkowo szybki. Zerwał się, wyciągając zza cholewy sztylet tak długi, że każdemu z bliźniaków mógłby chyba służyć za miecz. Kostuch niemal oberwał. Ledwo zdążył uchylić się i przetoczyć po ziemi. Olbrzym znalazł się tuż koło mnie i wtedy sypnąłem mu w oczy shersken. Zawył i podniósł ręce do twarzy. Pierwszy trzasnął go pałką w podbrzusze, a Drugi pchnął w grdykę.

I było po wszystkim.

Potem związali mu dłonie na plecach i nogi w kostkach, przeciągnęli linę pomiędzy więzami i olbrzym leżał na brzuchu jak kołyska. Był bezradny jak ślimak. Skrzesaliśmy ognia i przyjrzałem mu się w świetle latarni. Miał szeroką, pozbawioną wyrazu, bezwłosą twarz i ogromną, siną bliznę biegnącą od podbródka do lewego oka.

– Gdzie oni poszli? – spytałem.

Olbrzym zaklął coś w odpowiedzi, a wtedy skinąłem na Kostucha. Kostuch był wściekły, że ten człowiek tak go załatwił, więc natychmiast wyjął z kieszeni kawałek drutu i bez słowa wbił olbrzymowi w ucho. A potem troszkę powiercił. Więzień zawył, ale wtedy Pierwszy kopnął go podkutym butem prosto w usta, żeby zadławił się krwią i własnym zębami.

– Gdzie oni poszli? Co tam jest? – powtórzyłem grzecznie.

– Nie wiem – wyjęczał – nie wiem, błagam. Ja tu tylko pilnuję. Oni w południe wrócą.



Kostuch spojrzał na mnie, a ja zastanawiałem się przez moment. W zasadzie zwykle wiem, kiedy człowiek kłamie. Ten zdawał się mówić prawdę. Kostuch miał co prawda wyraźną ochotę na chwilę zabawy, ale po pierwsze nie mieliśmy czasu, a po drugie nie lubię zbędnego okrucieństwa. A Kostuch pracował kiedyś w stolicy jako czeladnik jednego z tamtejszych mistrzów. Nauczył się paru rzeczy i polubił je robić. Pokręciłem głową, ukląkłem olbrzymowi na plecach i poderwałem mu głowę do góry. Trzasnęło. Szybka, bezbolesna śmierć. Kostuch był wyraźnie niezadowolony.

Potem bliźniacy stoczyli jego ciało w dół zbocza i ugrzęzło gdzieś w krzakach. Nieprędko ktoś je znajdzie.

Głaz, zakrywający wejście do lochów był naprawdę ciężki. Ledwo we czterech daliśmy radę go przesunąć. Kiedy mieliśmy już schodzić, Pierwszy nagle zatrzymał się.

– A jak ktoś go przesunie z powrotem? – spytał.

– A kto tu może przyjść? – wzruszyłem ramionami. – Zresztą jestem pewien, że musi być drugie wyjście. Nie wierzyliby temu człowiekowi na tyle, aby oddać w jego ręce swoje życie.

– Hh, kurwa – warknął Kostuch, bo potknął się na schodach i niemal zleciał na sam dół.

Schody były kręte, długie i strome. Skończyły się tak nagle, iż Pierwszy wpadł na ścianę.

– Koniec – powiedział, przyświecając tu i tam latarnią. – A, jest – mruknął po chwili i sięgnął do przerdzewiałej dźwigni tuż przy podłodze.

– Zostaw – syknął Kostuch.

– Pułapka? – zapytałem.

– A czort go wie. Ja bym tak zrobił.

Zaczęliśmy się uważnie przyglądać ścianom. Cóż, w końcu zginęli tu ludzie i coś musiało ich zabić. Dlaczego nie miałaby to być na przykład pułapka na samym początku wędrówki? Kostuch dokładnie obstukiwał mur knykciami, potem uśmiechnął się i ostrożnie wyjął jedną z cegieł. Nisza była bardzo głęboka i zwężała się tak, że nie sposób było dojrzeć co kryje się dalej.

Kostuch wziął ode mnie kij i wsadził go do środka. Pchnął, kiedy napotkał opór. Coś zgrzytnęło przeraźliwie i mur po lewej stronie przesunął się, odsłaniając wąski, niski korytarz.

– No, to naprzód – powiedziałem, ale cała sprawa przestała mi się podobać. Sto pięćdziesiąt dukatów to nie była znowu tak wielka suma.

Kostuch musiał iść prawie na czworakach, żeby nie szorować łbem po sklepieniu, ale widziałem z jak wielką ostrożnością posuwa się naprzód. Cóż, w końcu wiedział, że jak przyjdzie co do czego, to on oberwie pierwszy.

W końcu jednak korytarz doszedł do obszernej sali. Przy jednej ze ścian zobaczyłem przerdzewiałe, żelazne obręcze. Przysiągłbym też, że gdzieniegdzie dostrzegam niewyraźne, rude zacieki.

– Katownia? – spytałem Kostucha.

Kostuch przez chwilę wsłuchiwał się w mowę ścian.

– Tak, chyba tak – odparł niepewnie – ale bardzo dawno temu.

Bliźniacy stanęli przed potężnymi stalowymi drzwiami. Lśniły, jakby nie ruszył ich upływ lat. Drzwi jak drzwi – tyle, że nie było żadnej klamki ani zamka. Raczej metalowa płyta, wbudowana w ścianę. Kostuch ostrożnie dotknął metalu dłonią.

– Kto nie boi się śmierci? – spytał głos dobiegający zewsząd i znikąd.

Bliźniacy rozejrzeli się nerwowo i obnażyli sztylety.

– Umarli – odpowiedziałem, bo zagadka była prosta, a znajdowanie odpowiedzi na tego typu pytania było częścią mojej edukacji.

– A więc wejdź do umarłych – powiedział głos i stalowa płyta bezszelestnie zniknęła w murze.

– Ja pierdolę – mruknął Pierwszy. – Zmywamy się, brat?

Drugi potrząsnął głową przecząco, a Pierwszy wzruszył ramionami. Weszliśmy w korytarz i przejście zamknęło się za nami. Równie bezszelestnie, jak przed chwilą się otworzyło. Znaleźliśmy się przed następną metalową płytą i Kostuch znów dotknął jej dłonią.

– Kto umiera o świcie? – spytał ten sam głos.

– Sen – odpowiedziałem i przeszkoda zniknęła tak samo jak pierwsza.

– Co będzie jak nie zgadniesz? – zaniepokoił się Pierwszy.

– Zgniatarka – odparł Kostuch i zaśmiał się głupio.

Pokiwałem głową. Tak, to było najbardziej prawdopodobne.

– A dlaczego nie noc? – zapytał Drugi.

– Strzelałem – wzruszyłem ramionami.

– Kto gryzie, choć nie ma kłów? – spytał głos przy trzeciej płycie.

– Sumienie – powiedziałem bez wahania i właściwie byłem trochę zawiedziony łatwością zagadek.

Znaleźliśmy się przed schodami. Bliźniacy śmiali się głupawo i poklepywali mnie po ramionach.

– Słuchajcie, debile – osadziłem ich – Płowy też tędy przeszedł, a więc prawdziwe kłopoty dopiero przed nami.

– Dlaczego przeszedł?

„Mój Boże. Z kim ja pracuję?" – pomyślałem.

– Bo nie było trupów. Ani chociaż kości, palancie.

I wtedy zobaczyliśmy na schodach cień. Odskoczyliśmy do tyłu, wszyscy przygotowani do walki, ale cień chwiał się tylko spokojnie jakby w rytm jakiejś tylko przez niego słyszanej muzyki.

– Po co wchodzicie w Mrok? – zaśpiewał – Idźcie do Światła, o dzieci Dnia. Zostawcie Noc tym, co umarli.

W śpiewie było coś tak przejmującego i żałosnego, że chciało mi się wyć. Pomyślałem o łące nad brzegiem rzeki i dziewczynie zbierającej niezapominajki, o soczystym smaku rozgniatanej w zębach trawy. O słońcu i szumie wody i o niebieskim niebie. I wtedy jedna ze ścian otworzyła się. A tam, za nią, była i rzeka i niezapominajki i dziewczyna i niebo i słońce. Tam było miejsce, o którym marzyłem przez całe życie, więc bez wahania ruszyłem w jego stronę. Drugi zbił mnie z nóg i strzelił rękojeścią noża w żołądek. Upadłem i obrzygałem sobie kaftan. Kiedy uniosłem głowę, zobaczyłem, że jestem tylko o krok od uskoku. A na dole były zaostrzone pale. A na palach tkwiło ciało mężczyzny w kolczudze. Hełm spadł mu z głowy i odsłonił burzę szarożółtych włosów.

– Oto i Płowy – powiedział Drugi.

Cień zniknął ze schodów.

– Do cholery, w co myśmy wdepnęli? – szepnął Pierwszy.

Starłem z kaftana wymiociny.

– W gówno – odparłem i po raz pierwszy w tych lochach poczułem strach – w nieliche gówno, bliźniak.

– Mordimer, wyprowadź nas stąd – Pierwszy miał oczy jak spodki. – Mordimer, kurwaaaaa, ja nie chcę umierać!

Kostuch chwycił go za ramiona i stuknął łbem o ścianę. Nie za mocno, ale na tyle, żeby bliźniak oprzytomniał. Coś tu musiało być, coś, co wzbudziło w Pierwszym tak paniczny strach, to samo, co pokazało mi łąkę i dziewczynę. Bo Pierwszy nie jest strachliwy. Zawsze był ostrożny, ale nie strachliwy. A tu zachowuje się jak dziewica przed pierwszym rżniątkiem.

– Idziemy – rozkazałem i wszedłem na schody.

Schody były lepkie, tak lepkie, iż idąc z trudem odklejałem podeszwy.

– No, co je, no? – usłyszałem z tyłu głos Drugiego.

– Spokojnie – powiedziałem, stając na szczycie schodów i spojrzałem wokół. – Do wyboru, do koloru – dodałem, gdyż dalej prowadziły cztery korytarze.

– Na północ – stwierdził Kostuch, a ja nie zamierzałem się z nim sprzeczać. Kostuch wie, co mówi, ale jak dla mnie północny korytarz wyglądał paskudnie. Ściany miał wyłożone krwistoczerwoną cegłą. A w dodatku coś się w nim ruszało. Tak drgało jak powietrze nad ogniskiem. Ale poszliśmy. Mur zdawał się falować, ściskać i rozprężać, jakby leniwie się zastanawiał czy nas zgnieść, czy też jeszcze poczekać. Korytarz wił się to tu, to tam, zakręcał pod jakimiś niespodziewanymi kątami, oplatał sam siebie.

– Na pewno myślałeś o tym korytarzu? – spytałem Kostucha, ale on nie raczył nawet odpowiedzieć.

A zaraz potem poczułem umarłych. Kiedyś myślałem, że każdy człowiek ich czuje, bo ten zapach jest tak przenikliwy, ostry aż do bólu. Ale potem się okazało, iż większość ludzi nie ma pojęcia o czym mówię. Umarli tu byli, wiedziałem, że czają się dosłownie krok od nas. Zacząłem modlitwę do mojego Anioła i czułem, że jej słucha. Zobaczyłem białą jak płótno twarz Pierwszego. On wiedział, kiedy zaczynam się modlić. Ale zapach jakby zelżał. Umarli wahali się. Modlitwa nie odstraszała ich, ale wiedzieli, że mogą mieć do czynienia z moim Aniołem. A to byłoby dla nich najstraszniejsze ze wszystkiego. Wiedziałem, że mój Anioł nie będzie zbyt chętny do pomocy. W końcu był z Niego taki sam skurwysyn, jak i ze mnie. No, ale skąd oni mieli o tym wiedzieć? Poczułem, że odchodzą. Zrezygnowali z polowania i tylko jeszcze przez chwilę wirował mi w mózgu ich ból.

– Jesteśmy prawie na miejscu – obwieścił Kostuch. – Gdzieś tu, za którąś z tych ścian, są wszyscy.

– Sprawdź – rozkazałem Pierwszemu.

Pierwszy przylgnął do muru i rozpostarł ręce. Wyglądał jakby go ukrzyżowali na tej ścianie. Wpadł w trans i nagle oczy zapadły mu się, pozostawiając same białka. Mruczał coś cicho do siebie, a palce wbijał w mur tak silnie,

że zaczęły krwawić. W końcu opadł na ziemię jak stary łachman.

– Widziałem – wyszeptał z trudem. – Jak się tu przebijemy... – urwał i zachłysnął się powietrzem.

– No – ponagliłem go.

– Będziemy w ich sali... na górze.

Mieliśmy ze sobą oskard, ale trudno sobie wyobrazić, aby nikt nie usłyszał, że przebijamy się przez ten gruby, stary mur. Mogliśmy też iść dalej korytarzem, ale głowę bym dał, że ukryto tam jeszcze jakieś niespodzianki. No, a umarli drugi raz mogą się nie przestraszyć. Więc Pierwszy musiał nam zrobić tunel i powiedziałem mu o tym.

– Proszę – jęknął – tylko nie to. Mordimer, proszę.

– Zaczynaj – rozkazałem.

Drugi wsadził bratu w usta jakąś szmatę i przewiązał sznurem. Wszyscy wiedzieliśmy jak to boli, a przecież nikt nie chciał, aby krzyk Pierwszego poruszył wszystkie kamienie w tych lochach. Odwróciłem się. Widziałem raz jak Pierwszy robi tunel i miałem dość tego widoku na całe życie. Te oczy napełnione bólem i szalone. Krew i śluz, wypływające z ust, nosa i uszu. Obiecałem sobie, że dam mu większą działkę niż innym. Należy mu się. Jeśli stąd wyjdziemy, rzecz jasna. Usłyszałem stłumione wycie i wiedziałem, że Pierwszy zaczął. Mimo knebla było w tym krzyku słychać tyle cierpienia, ile nie spotkałem w całym swoim życiu. Nie jestem świętym i nie raz widziałem tortury, nie raz też sam torturowałem, ale nawet człowiek, któremu laliśmy na jądra płynną siarkę nie wył tak strasznie.



Mariusz Siomek

Kiedy przyszła pora prześliznęliśmy się przez tunel Pierwszego. On sam dawno zemdlał i wiedziałem, że z pewnością będziemy musieli go nieść w drodze powrotnej. Jeśli będzie jakaś powrotna droga. Znaleźliśmy się na czymś w rodzaju balkonu dla orkiestry. Pod nami była ogromna, rzęsiście oświetlona sala o podłodze wyłożonej różowym marmurem. Pośrodku sali stał nie pasujący zupełnie do wnętrza, czarny kamień, a na nim leżała jakaś naga kobieta. Zobaczyłem, że ręce i nogi ma przyśrubowane, a z ran sączy się krew do czterech naczynek.

– Ale dają – szepnął Drugi.

Wokół tego ołtarza kiwało się w jakimś dziwnym tańcu pięć osób w jaskrawo czerwonych tunikach. Pod sufit unosił się mdlący dym kadzideł. Tańczący coś śpiewali, ale była to dziwaczna pieśń bez słów i melodii. Wśród nich zobaczyłem Elię Karrane. Piękną, złotowłosą Elię. Kostuch spojrzał na mnie pytająco. No cóż, musieliśmy zejść i dlatego cichutko przywiązaliśmy trzy liny do balustrady. Zeskoczyć będziemy musieli jednocześnie, bo bogowie tylko wiedzą jakie niespodzianki czekają jeszcze na dole.

I ześlizgnęliśmy się. A potem już z krzykiem i bronią w dłoniach pędziliśmy w ich stronę. Wszystko stało się tak szybko, że nie zdążyli nawet drgnąć. Kostuch trzasnął jednego z mężczyzn głownią szabli, Bliźniak przyładował następnemu pałką w podbrzusze, a ja rzuciłem trzeciemu w twarz garść shersken i jednocześnie z półobrotu stuknąłem czwartego w głowę końcem kija. Trochę za mocno. Pękła jak dojrzały arbuz. Ale to wszystko ze zdenerwowania. W tym samym momencie Elia Karrane zaczęła krzyczeć, mężczyzna trafiony w podbrzusze przeciągle wyć, a oślepiony przeze mnie tarzał się po podłodze i tarł oczy. Bardzo źle. Jeśli wetrze shersken w źrenice nie będzie widział do końca życia. Na przykład nie zobaczy własnego stosu.

Piątym mężczyzną był Lohemerr. Stał i trząsł się. Patrzył na mnie przerażonym wzrokiem.

– Na litość Boską, Mordimer – wyjęczał.

Elia okazała się odważniejsza od niego, bo skoczyła w moją stronę, celując paznokciami w oczy, ale Kostuch podciął jej nogi i runęła twarzą na moje buty. Kopnąłem ją z całej siły w twarz i coś chrupnęło. Potem dowiedziałem się, że złamałem jej nos i szczękę.

Drugi w międzyczasie przyglądał się dziewczynie przyśrubowanej do kamienia. Była nieprzytomna albo w transie i miała zamknięte oczy.

– Ale lalka – powiedział i przeciągnął dłonią po jej piersiach – mogę, Mordimer?

Skinąłem głową, bo jej i tak nic już nie mogło zaszkodzić, a bliźniak lubił takie rzeczy.

– Ostrzegałem cię – zwróciłem się do Lohemerra.

Lohemerr usiadł na podłodze i ukrył twarz w dłoniach.

– Nie robiliśmy nic złego – jęknął.

– Ty idioto, wezwaliście umarłych, składaliście ofiary z ludzi. Komu, Lohemerr?

– Co? – spojrzał nie rozumiejąc.

– To – pokazałem dziewczynę na kamieniu, nad którą sapał Drugi.

– Im – Lohemerr uniósł głowę. – Dostawaliśmy złoto, Mordimer, dużo złota. Chcesz?

– Jak dużo? – zapytał Kostuch i widziałem, że w jego oczach zalśniły niebezpieczne błyski.

– Raz tysiąc dukatów, raz dwa tysiące. Przyłączcie się do nas, do mnie, zabijcie ich jeśli chcecie, ja wiem wszystko, ja...

Trzasnąłem go końcem kija w zęby i padł na plecy.

– Kostuch – powiedziałem łagodnie – nie bądź głupi. Za wszystko trzeba kiedyś zapłacić.

Sprawdziłem czy Drugi już skończył i wezwałem Anioła-Świadka. Zjawił się, sprawdził moją koncesję i przez moment aż zamarłem na myśl, że Rakshilel sfałszował dokumenty. Anioł-Świadek nie zna się na żartach. Ale na szczęście wszystko było w porządku i Anioł-Świadek pobłogosławił nas. Przy okazji uzdrowił też Pierwszego i postanowiłem zapamiętać sobie jego uprzejmość. Mieć życzliwego Anioła-Świadka to wygrana na loterii. Musiał też kazać mojemu Aniołowi pilnować drogi powrotnej, bo nic już nas nie niepokoiło. Ale kłopotu i tak było sporo, gdyż niektórzy z więźniów nie mogli sami iść.

W Hes-hezronie wzbudziliśmy sensację. Proces odbył się szybko, równie szybko zapłonęły też stosy. Elia Karrane, ku żalowi Rakshilela, wolała śmierć od jego towarzystwa i byłem pełen podziwu dla jej charakteru. Lohemerr nie przetrzymał przesłuchań i może to i dobrze dla niego, bo resztę palono na wolnym ogniu. Pospólstwo miało uciechy na pół dnia. A ja zabrałem, co mi się należało od Rakshilela i wreszcie poszedłem na dobre dziwki. Po tygodniu już tylko jakieś miedziaki brzękały mi w kabzie. Ale, widzicie, w mojej pracy nie pieniądze są najważniejsze, a świadomość, że służy się Dobru i Prawu. Bo, czyż nie?

Warszawa, czerwiec 1994

TOP SECRET

MAGAZYN GIER SF I FANTASY

Horrory





Istnieje kilka gatunków horroru, a wraz z nimi ich (uważani za dziwaków) miłośnicy. Co przyciąga ludzi do tego, aby się bać? Chyba ten dziwny dreszcz emocji pobudzający krążenie krwi, powodujący, że nie wejdziemy do ciemnego pokoju bez odrobiny niepokoju. Ale dlaczego ludzie tak to lubią? A dlatego.

Nie da się ukryć, że gry fabularne tego gatunku zdobywają coraz większą popularność. Niestety nie widać tego w grach role - playing na komputerze. W zasadzie gier z gatunku straszącego powstało kilkanaście (może trochę więcej) i zaledwie kilka z nich wartych jest zagrania. Nie wiem z czego to wynika - może trudno jest stworzyć atmosferę grozy na komputerze (eee, chyba nie).

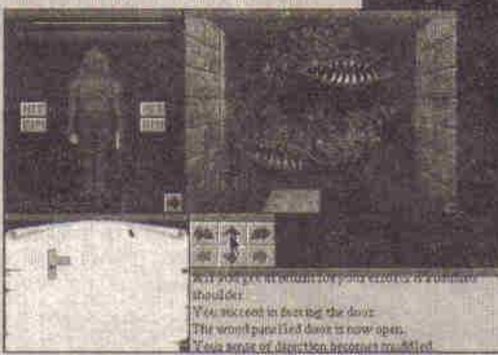
No to pogadajmy teraz o tych role - playach, co tak straszą.

Pierwsza gra to ***ELVIRA II***, powstała w roku 1991, wydana na prawie wszystkie komputery. Fabuła gry zawiera w sobie aż trzy rodzaje horroru. Mamy tu NAWIEDZONY DOM (szokujące dania np. ludzka głowa w galarecie, kobieta wampir w sypialni, ogólna groza), korytarze kopalni opanowane przez pomutowane OLBRZYMIE OWADY (olbrzymie dżdżownice, pająki, górnicy w kokonach, coś w rodzaju "Aliens") oraz opuszczony KOŚCIÓŁEK Z KATAKUMBAMI pełnymi tajemnic (szkieletory, zombie, te sprawy).

Dlaczego, aż tyle tego? No więc, Ty jako szalony bohater, zabujany po uszy w tytułowej Elvirze (czarownicy, gwieździe filmowych horrorów), znalazłeś w swoim pokoju tajemniczą kartkę. Na niej to była napisana informacja od ponętnej kochanki, w której ze spokojem niewinnej dziewczynki oznajmia Ci ona, że została porwana przez niejakiego potwora CERBERUSA i uwięziona w studiu filmowym. Studio nazywa się CZARNA WDOWA, położone jest w górach i tam udajesz się na ratunek ukochanej czarowniczce.

Na miejscu okazuje się, że studio złożone jest z trzech planów filmowych, z których każdy jest odpowiednim rodzajem horroru (te co wyżej wymieniałem). Nic by nie było w tym dziwnego, gdyby nie to, że to, co jest planem filmowym, dzieje się naprawdę. Przepiękny, przyprawiający o dreszcze klimat, możliwość używania czarów, piękne filmowe plenery, sporo krwi i ta muzyka - wszystko na dobrym poziomie!





Kolejną grą z gatunku grozy jest rewelacyjna role-playka ***THE LEGACY***. Wspaniała klasyczna fabuła o nawiedzonym domu, który jako spadek przeszedł w ręce bohatera gry. Postać kreowana przez nas jest ostatnim z rodziny Winthropów (poprzednich właścicieli domu, którzy znikli w tajemniczych okolicznościach) i właśnie przyjechał obejrzeć dokładnie spadek. Ku jemu zdziwieniu drzwi wejściowe dawały się otwierać tylko w jedną stronę i tak złapany w pułapkę musi zacząć eksplorację domu w poszukiwaniu innego wyjścia. Niestety okazało się, że jego posiadłość nie jest taka opuszczona, jakby się wydawało. Mianowicie jest bramą pomiędzy naszym światem, a innym planem, z którego wyłazi "od uderzenia": umarlaków, potworów, poczwar i innego paskudztwa. Ale to nic w porównaniu z tym, co ma dopiero nadejść. Otóż wszystko to jest sprawką jednego z Winthropów, który otworzył przejście między planami, aby sprowadzić na Ziemię największe demony zła, mające zapanować nad ludzkością. Teraz nasz bohater, którego poczynaniami sterujesz Ty drogi graczu, musi zapobiec zagładzie świata uprzednio odnajdując na to sposób - śmieszne nie? Grafika rewelacyjna, muzyka mroczna, a dom jest na tyle powikłany, że można po nim łazić z kilka miesięcy i nie ukończyć gry.

Trzecią grą godną uwagi jest ***ALONE IN THE DARK II***. Akcja gry toczy się w opustoszałym domu, w który przetrzymywana jest porwana mała dziewczynka. Ma ona zostać złożona w ofierze podczas tajemniczego rytuału, który sprawi, że kilkusetletni korsarze (porywacze) staną się w pełni nieśmiertelni. W grze sterujesz najpierw facetem - detektywem, aby później przejąć postać dziewczynki. Grafika wspaniała, tworzona techniką kombinowaną, czyli grafika wektorowa w połączeniu ze zwykłą rastrową. Po drodze: mroczne zagadki do rozwiązania, mało czasu i straszni korsarze czyhający na Twoje życie. Czy uda się uratować małą dziewczynkę z łap korsarzy? Cóż, to jak zwykle zależne będzie od Ciebie.

Role-playe grozy to to co lubię. Mogłoby ich być trochę więcej. No to cześć Wam, dzień już wstaje, muszę wracać do swojej trumny.

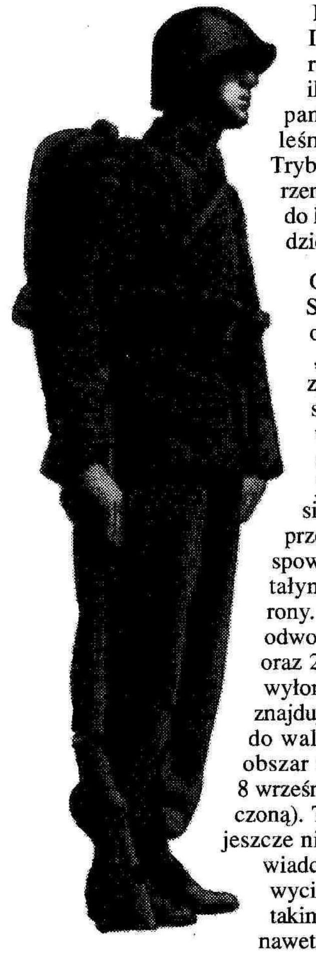
Emil "EMILUS" Leszczyński





WRZESIEŃ 1939 – część 1
„Piotrków"
Działania Armii „Łódź" i Północnego Zgrupowania Armii „Prusy"

Gra, którą mam zaszczyt Państwu polecić obrazuje obszar i charakterystykę zmagań wojsk polskich z nacierającą armią niemiecką we wrześniu 1939 roku. W terenie zamkniętym miastami Łódź, Tomaszów Mazowiecki, Końskie, Radomsko, Sieradz walczą dwie armie polskie („Łódź" oraz północne zgrupowanie armii „Prusy") przeciw niemieckim armiom (8 i 10). Wszystkie atuty wydają się leżeć po stronie niemieckiej, lecz jej zadania są o wiele bardziej skomplikowane niż zadania strony polskiej. Otóż Niemcy muszą w jak najszybszym czasie rozbić jednostki polskie lub przynajmniej uniemożliwić im odwrót na wschód. Z przekazów historii wynika, że część armii „Prusy" była źle dowodzona i została rozbita w puch w dniach 5-7 września, natomiast armia „Łódź" przy dużych stratach wycofała się aż do twierdzy Modlin.



Każda ze stron dysponuje pewnymi atutami. I tak, głównym atutem strony polskiej jest teren z dużą ilością lasów i rzek, co przy małej ilości dróg uniemożliwia wykorzystanie broni pancernej w formie masowej. Jedynym bezleśnym obszarem są tereny wokół Piotrkowa Trybunalskiego i tu należy spodziewać się uderzenia XVI KPanc, choć nie jest to takie pewne do końca, gdyż to przecież Wy będziecie dowodzić, a nie ówcześni dowódcy niemieccy.

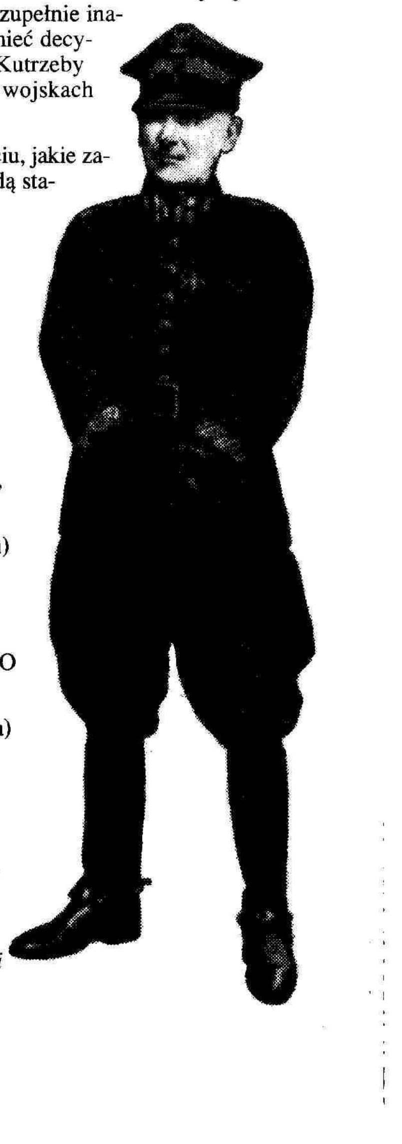
Gra rozpoczyna się 4 września 1939 roku. Siły polskie wycofały się na główną linię obronną wzdłuż rzek Warta i Widawka (armia „Łódź"). Armia „Prusy" swym północnym zgrupowaniem obsadziła Piotrków Trybunalski i lasy na wschód od Sulejowa. Część wojsk tej armii koncentruje się wokół Tomaszowa Mazowieckiego. Dzień **4 września** jest chyba jedynym dniem, w którym można się pokusić o wykonanie zwrotu zaczepnego przeciwko części wojsk niemieckich w celu ich spowolnienia lub nawet zatrzymania. Na pozostałym froncie armia „Łódź" przechodzi do obrony. Istotnym problemem tej armii jest rozdział odwodów wzdłuż całej linii frontu. Kresowa BK oraz 2 DP to za mało by zabezpieczyć wszystkie wyłomy dokonane przez Niemców. W mobilizacji znajduje się jeszcze 44 DP, lecz będzie ona gotowa do walki jako całość dopiero 8 września (jeżeli obszar mobilizacji tej dywizji zajmą Niemcy do 8 września, to cała jednostka uznawana jest za zniszczoną). Tak więc sytuacja Polaków jest trudna, lecz jeszcze nie tragiczna. Myślę, że Wy, bogatsi o doświadczenia płynące z historii, spróbujecie przezwyciężyć chwilowe kryzysy pola walki i w jako takim porządku wycofacie się na wschód, a może nawet pokonacie Niemców.

5 września. W tym dniu następuje główny nacisk na pozycje polskie pod Piotrkowem, Zduńską Wolą i Sieradzem. Polskie odwody zostały już zaangażowane. Należy zastanowić się nad wycofaniem z głównej linii obrony i rozpoczęciem głębokiego odwrotu na Warszawę. Istotne w tym manewrze jest to, by nie dopuścić do przebicia się przez własne wojska niemieckich jednostek szybkich (chodzi tu głównie o XVI KPanc.), gdyż dwie bardzo mobilne dywizje pancerne mogą bardzo skutecznie odciąć drogę odwrotu całemu polskiemu zgrupowaniu. By tego dokonać, należy wzmocnić wojska przed frontem niemieckich jednostek pancernych nawet kosztem innych odcinków frontu i wycofywać się prawym skrzydłem, podczas gdy lewe powinno bronić się jak najdłużej w okolicach Piotrkowa.


gen. płk. Fedor von Bock


gen. płk. Johannes von Blaskowitz

Gra kończy się 9 września (choć nikt Wam nie zabrania grać dłużej). Można eksperymentować do woli. Spróbujcie wprowadzić do walki całą 44 DP już 3 września, czy też zabrać Niemcom cały XVI KPanc. (cha, cha!). Tak irracjonalne scenariusze są może śmieszne, ale nie oznacza to, że muszą być nieciekawe. Wystarczyłoby przecież, żeby 19 DP utrzymała się pod Piotrkowem dłużej o jeden dzień, a sprawy mogły potoczyć się zupełnie inaczej niż się potoczyły. Mogłoby to mieć decydujący wpływ na armie generałów Kutrzeby i Bortnowskiego, nie mówiąc już o wojskach generała Rómmla.



Wyżej opisana gra jest jedną z sześciu, jakie zamierzamy wydać. Wszystkie one będą stanowić jedną całość.

Jako następne ukażą się:

Wrzesień 1939 (część II – Bzura)
– obszar działania armii „Poznań" i „Pomorze"

Wrzesień 1939
(część III – Puszcza kampinoska)
– obszar działania armii „Łódź", „Poznań", „Pomorze", „Warszawa" w okolicach Warszawy, Sochaczewa, Modlina, Wyszkowa

Wrzesień 1939 (część IV – Lublin)
– działania nad środkową Wisłą

Wrzesień 1939
(część V – Bory Tucholskie)
– walki w Borach Tucholskich i w GO „Wschód"

Wrzesień 1939 (część VI – Mława)
- walki armii „Modlin"

Kolejnymi pozycjami będą :
Normandia, Falaise, Tobruk
Obrona Warszawy 1939,
Powstanie Warszawskie 1944
Solerno, Monte Cassino
El-Alamein

Wojciech Zalewski


gen. dyw. Juliusz Rómmel


gen. dyw. Wiktor Thommee


gen. dyw. Stefan Dąb-Biernacki

BATTLE 1943-1945 – zasad ciąg dalszy

50.0 Walka czołgów z jednostkami piechoty w terenie „czystym"

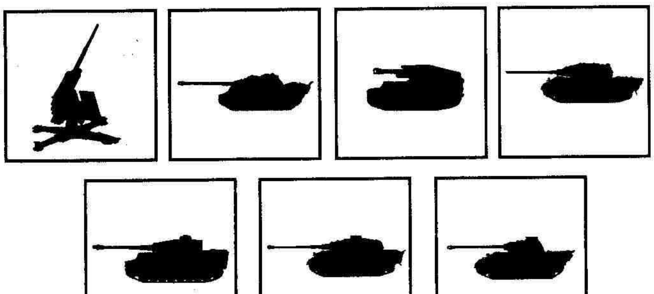
50.1 Jeżeli jakikolwiek oddział czołgów lub dział pancernych (tylko) wykona atak na nieumocnioną stojącą samotnie jednostkę piechoty (w tym również saperów, spadochroniarzy itp.) znajdującą się w terenie „czystym", to wyniku walki poszukujemy w kolumnie przesuniętej o trzy w prawo. Zasada ta nie dotyczy sytuacji, gdy piechota jest umocniona. Ta cecha czołgów nie dotyczy sytuacji, gdy stoją one w obronie.
Przykład: batalion polskiej piechoty broni się w terenie „czystym". Atakuje go batalion tygrysów o sile 21 punktów. Początkowy stosunek sił wynosi 21:5, czyli 4:1. Lecz wyniku poszukujemy w kolumnie przesuniętej o trzy. Ostateczny stosunek wynosi 7:1.

32.0 Artyleria nadbrzeżna

Może ona strzelać do dowolnych obiektów nawet wtedy, gdy znajduje się w strefie kontroli przeciwnika. Może też strzelać do przeciwnika w momencie, gdy jest bezpośrednio atakowana, nie może wspierać ogniem artyleryjskim własnej walki, gdyż minimalny zasięg dział BN wynosi 3 pola od jednostki.
W sytuacji, gdy w wyniku walki, samodzielnie stojąca Bateria Nadbrzeżna traci choćby jeden punkt siły, to ulega ona zniszczeniu. By nie dopuścić do tak dotkliwej straty, należałoby w miejscu postoju baterii postawić choćby kompanię piechoty w celu wzmocnienia obrony.
Wystarczy, że BN straci 1 punkt siły podczas walki lądowej, lub uzyska rezultat zmuszający ją do ucieczki, a ulega ona zniszczeniu.

48.8 Jeżeli własne jednostki znajdują się w okrążeniu, bez sztabu i bazy zaopatrzenia, mogą być zaopatrywane przez lotnictwo transportowe. Warunkiem oczywistym jest posiadanie takiego lotnictwa. Pamiętajcie, że raz zdefiniowane lotnictwo nie może ulec zmianie w czasie gry. Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy zajmujemy lotnisko nieprzyjaciela, dzięki czemu możemy zdefiniować nowe jednostki lotnicze.

Jednostki niemieckie mogące prowadzić walkę ogniową (23.0)



Walkę ogniową można prowadzić tylko i wyłącznie przeciw jednostkom zmotoryzowanym oraz artylerii polowej.

TABELA STRAT NA MINACH

	rzut kostką:	1	2	3	4	5	6
Siła jednostki wchodzącej na pole minowe	1-2	0	0	0	0	1	1
	3-5	0	0	1	1	1	2
	6-7	0	1	1	1	2	2
	8-10	1	1	2	2	2	3
	11-14	2	2	2	2	3	3
	15-19	2	2	3	3	3	4
	20-	2	3	3	3	4	4

Jednostki saperskie wchodzące na miny ponoszą straty o połowę niższe zaokrąglając w dół. W przypadku straty 1 punktu uznaje się, że saperzy strat nie ponieśli.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest
koszt przesyłki.

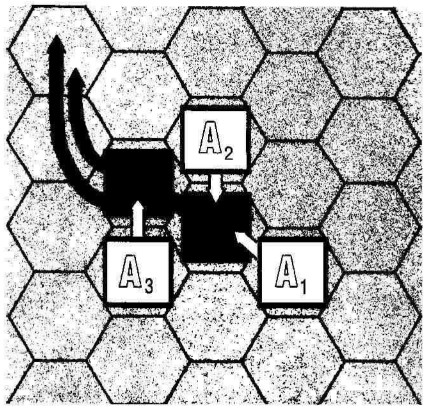
Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest
koszt przesyłki.

Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest
koszt przesyłki.

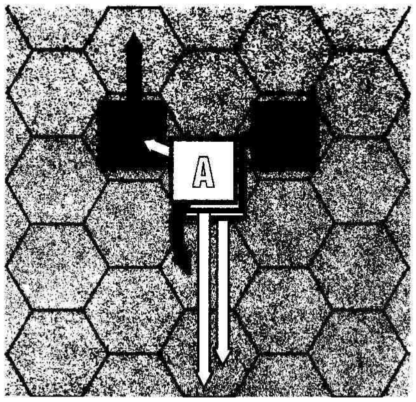
Zamawiam grę
WRZESIEŃ 1939
CZĘŚĆ PIERWSZA
.... egz. x 110 000 zł
= .... zł
W cenę wliczony jest
koszt przesyłki.

10.20 Ucieczka

Przyjrzyjmy się najpierw sytuacji na planszy.



Jednostki o symbolach „A" okrążyły oddziały nieprzyjacielskie „B". Oddział B1 został zaatakowany przez jednostki A1 i A2. Załóżmy, że jednostka B1 zmuszona została do ucieczki o jedno pole. Jedyny możliwy kierunek odwrotu to przesunięcie własnej jednostki na pole zajmowane przez B2. A co się stanie, gdy zaatakowana zostanie następnie jednostka B2 i w wyniku walki zmuszona zostanie do ucieczki na przykład o dwa pola. Otóż razem z jednostką B2 musi wycofać się oddział B1. Oddział B1 nie ponosi przy tym żadnych strat w punktach, nawet jeżeli B2 poniósł takie straty.
A teraz druga sytuacja.



Dwie jednostki ze stosu A zaatakowały oddział B1. W wyniku walki nacierający zmuszeni zostali do odwrotu. Zgodnie z zasadami, obrońca może pójść w pościg, ale w tym przypadku na drodze pościgu stoi trzeci oddział ze stosu A, uniemożliwiając jakąkolwiek akcję. Gdyby jednak ten trzeci oddział zaatakował lub broniłby się przed kontratakiem, w wyniku czego wykonałby ruch to jednostka B1 może wykonać „spóźniony" pościg za pierwszymi dwoma jednostkami.

Znajdujący się obok blankiet umożliwia Wam zamówienie gry **Wrzesień 1939 – część pierwsza: „Piotrków Trybunalski"**
Gra rozgrywana jest na obszarze centralnej Polski w pasie działania armii Łódź i północnego zgrupowania armii Prusy w dniach 3-9 września 1939 roku (a nawet dłużej, jeśli uda Wam się przeprowadzić skuteczną operację obronną wojskami polskimi).
Skala jednostek to: bataliony piechoty, dywizjony kawalerii i bataliony pancerne.
Duża ilość scenariuszy gwarantuje doskonałą zabawę i realistyczne odzwierciedlenie ówczesnego pola walki.
Planowany termin wydania: wrzesień-październik 1994

Zadanie 13

Wycofujące się elementy 2 DSpad.-Gren. Panc. HG utworzyły silny węzeł obronny w okolicach miasta Bulfsdorf. Oddziały niemieckie otrzymały wsparcie 503 batalionu czołgów ciężkich i 512 batalionu niszczycieli czołgów. Ponadto na lotnisko w Bulfsdorfie przerzucona została jednostka lotnictwa szturmowego, która wspierać będzie obronę jednego z oddziałów niemieckich (rzut K6 wykonywany przez autora zadania określi, którą walkę Niemców wspierać będzie LS). Dowodząc stroną aliancką masz za zadanie:

1. Zająć miasto Bulfsdorf wraz z lotniskiem.
2. Zamknąć Niemcom drogi odwrotu z Bulfsdorfu: na północ (pole końcowe 1232), na zachód (pola 1154, 1157) i na południe (pole 1199)
3. Zniszczyć jednostki niemieckie w rejonie Bulfsdorfu.

Przyznane punkty:

	maksimum
– Za zdobycie lotniska Bulfsdorf	20 pkt
– Za każde pole miasta Bulfsdorf kontrolowane przez aliantów po fazie ruchu Niemców 1 punkt	10 pkt
– Za zamknięcie każdej z dróg odwrotu 7 pkt	28 pkt
– Za zniszczenie jednostki niemieckiej 1 pkt	7 pkt
	suma 65 pkt

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
16/6 5					
17/6 5					
18/6 5					
I/5 pal 5					
II/5 pal 5					
I/6 pal 5					
II/6 pal 5					
5 p-lot 5					
5 b.ckm 5					
3 p-lot 3					
3 p-panc 3					
I/7 pak 2 GA					
II/7 pak 2 GA					
I/9 pal 2 GA					
II/9 pal 2 GA					
I/11 pac 2 GA					
II/11 pac 2 GA					
Sztab 16SBPanc.					
3 p.panc 16					
5 p.panc 16					
14 puł. 16					
16 p.drag. 16					
	pole atakowane				
1 L.B.					

Kolejność ataków

jednostka atakowana	jednostka atakująca
I/1 AR **2HG**	
II/1 AR **2HG**	
I/2 AR **2HG**	
II/2 AR **2HG**	
I/3 AR **2HG**	
503 b.cz.SS	
512 b.n.cz.	
1 Panzerfaust	

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

13

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Niemcy:

I/1 AR	**2 HG**	1251
II/1 AR	**2 HG**	1210
I/2 AR	**2 HG**	1241
II/2 AR	**2 HG**	1225
I/3 AR	**2 HG**	1193
503 b.cz.SS		1182
512 b.n.cz.		1222
1 Panzerfaust		1244

Uwagi:

– 512 b.n.cz. jest traktowany jako jednostka p-panc.
– Jednostki niemieckie nie są umocnione.

Alianci:

I/9 pal	**5**	1292
II/9 pal	**5**	1292
I/11 pac	**2 GA**	1295
II/11 pac	**2 GA**	1295

Uwagi:

– Alianci dysponują jednostką L.B.
– Jednostki 16SBPanc. wsparte pododdziałami 3 DSK (3 p-lot, 3 p-panc) wchodzą na planszę z dowolnego punktu wschodniej krawędzi mapy.
– Jednostki 5 KDP wchodzą na planszę z południowej krawędzi mapy na wschód (z prawej strony) od pola 1247.
– Jednostki artyleryjskie, które weszły na planszę, mogą uczestniczyć w walce (już w nawale) pod warunkiem, że zostaną zatrzymane w miejscu wejścia.

Zadanie 14

Oddziały niemieckiej 2 DSpad-Gren. Panc. HG i 9 DPanc.SS Hohenstaufen wsparte 503 batalionem czołgów ciężkich SS i 512 batalionem niszczycieli czołgów zostały zamknięte w kotle w rejonie miasta Bulfsdorf. Jak donosi wywiad, Alianci przygotowują się do wykonania generalnego natarcia na pozycje niemieckie. Atak ma przeprowadzić 16 SBPanc w składzie: dowództwo, 3,5 p.panc. 14 puł. Natarcie zostanie wyprowadzone z któregoś spośród trzech kierunków: z północy (od pola 1232) lub ze wschodu (od pola 1299 lub 1302). Kierunek natarcia określi rzut kostką wykonany przez autora zadania. Atak Aliantów wspierać będzie jednostka lotnictwa szturmowego. Na lotnisko w Bulfsdorfie, jako dowódca niemiecki, możesz przerzucić 3 dowolne jednostki lotnicze (myśliwskie, szturmowe lub bombowe), z których możesz skorzystać podczas walki. Dowodząc stroną niemiecką masz za zadanie:

1. Utrzymać miasto Bulfsdorf.
2. Pobić część jednostek nieprzyjaciela przy zaangażowaniu minimum sił własnych.
3. Kontrolować jedną z dwóch dróg prowadzących z Bulfsdorfu na zachód.

Przyznane punkty:

	maksimum
– Za utrzymanie Bulfsdorfu po pierwszym ataku Aliantów (Niemcy muszą kontrolować wszystkie pola miasta)	17 pkt
– Za zniszczenie jednostki przeciwnika 1 pkt	22 pkt
– Za kontrolowanie drogi na zachód	20 pkt
– Za przerzucenie w rejon Bulfsdorfu jednej jednostki L.B.	-2 pkt
– Za przerzucenie w rejon Bulfsdorfu jednej jednostki L.S.	-5 pkt
– Za przerzucenie w rejon Bulfsdorfu jednej jednostki L.M.	+3 pkt
	suma 62 pkt

Imię: ....
Nazwisko: ....
Adres: ....
....
14
Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

Kolejność ataków

jednostka atakowana	jednostka atakująca
16/6 5	
17/6 5	
18/6 5	
I/5 pal 5 II/5 pal 5	
I/6 pal 5 II/6 pal 5	
5 b.ckm. 5 5 p-lot. 5	
3 p-lot. 3	
3 p-panc. 3	
I/7 pak 2GA	
II/7 pak 2GA	
I/9 pal 2GA	
II/9 pal 2GA	
I/11 pac 2GA	
II/11 pac 2GA	
16 p.drag. 16	

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
I/1 AR 2 HG					
II/1 AR 2 HG					
I/2 AR 2 HG					
II/2 AR 2 HG					
I/3 AR 2 HG					
9 b.dz.szt					
9 Flak					
1/II/9AR					
2/II/9 AR					
1/III/9 AR					
512 b.n.cz.					
503 b.cz.SS					
1 Panzerfaust					
Jednostki lotn.	pole walki				

Początkowe rozmieszczenie jednostek:
Niemcy:
– w obrębie 2 pól od miasta Bulfsdorf
Alianci:

16/3	**5**	1239
17/5	**5**	1197
18/5	**5**	1276
5 b.ckm	**5**	1278
5 p-lot.	**5**	1278
3 p-panc.	**3**	1255
3 p-lot.	**3**	1271
I/7 pak.	**2GA**	1231
II/7 pak	**2GA**	1247
I/9 pal	**2GA**	1293
II/9 pal	**2GA**	1296
I/11 pac	**2GA**	1159
II/11 pac	**2GA**	1191
16 p.drag.	**16**	1186
I/5 pal	**5**	1282
II/5 pal	**5**	1282
I/6 pal	**5**	1273
II/6 pal	**5**	1273

Uwagi:
Oddziały 2KP są umocnione na swoich pozycjach.
16 p.drag. posiada 4 pkt siły i nie jest umocniony.
– Jednostki II KP nie będą uczestniczyć w szturmie Bulfsdorfu, ograniczą się do działań obronnych, lokalnych kontrataków,atakować będzie tylko polska 16 SBPanc..
– Artyleria Aliantów wspierać będzie atak na miasto.
– Mosty kolejowe w Bulfsdorfie są wysadzone.

KARTY JEDNOSTEK

ALIANCI

16/6 — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

17/6 — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

18/6 — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

I/5 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/5 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

I/6 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/6 pal — 5
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

5 p-lot — 5
punkty siły: 2 | 1
zasięg ruchu: 8
zasięg ognia: 1
umocniony: T | N

5 b. ckm. — 5
punkty siły: 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
umocniony: T | N

3 p-lot — 3
punkty siły: 2 | 1
zasięg ruchu: 8
zasięg ognia: 1
umocniony: T | N

3 p-panc — 5
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 8
zasięg ognia: 1
umocniony: T | N

Sztab 2BPanc (pol.)
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

Sztab 16SBPanc (pol.)
punkty siły: 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

I/7 pak — II KP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/7 pak — II KP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

I/9 pal — II KP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/9 pal — II KP
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

I/11 pac — II KP
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 7
umocniony: T | N

II/11 pac — II KP
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 7
umocniony: T | N

3 p.panc — 16
punkty siły: 10 | 9 | 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

5 p.panc — 16
punkty siły: 10 | 9 | 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

14 puł — 16
punkty siły: 10 | 9 | 8 | 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

16 p.drag. — 16
punkty siły: 7 | 6 / 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T | N

NIEMCY

I/1 AR — ⊕ 2HG
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

II/1 AR — ⊕ 2HG
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 10
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

I/2 AR — 2HG
punkty siły: 5 | 4 | 3 | 2 | 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T | N

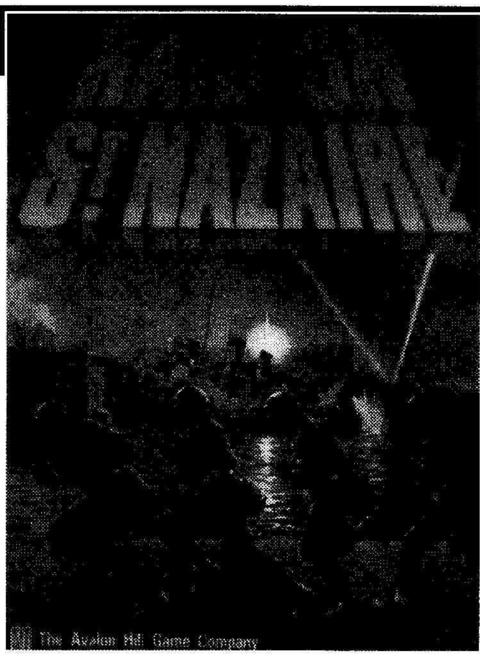
Rozwiązanie zadania nr 13 i 14 i ewentualne zamówienia następnych numerów proszę kierować na adres:
WOJCIECH ZALEWSKI
02-785 Warszawa
ul. Puszczyka 8/31

NIEMCY

Oddział	Dywizja	punkty siły	zasięg ruchu	zasięg ognia	umocniony
II/2 AR	2HG	5 4 3 2 1	5	5	T N
I/3 AR	2HG	7 6 / 5 4 3 2 1	8	7	T N
1/II/9AR ⊕	9SS	5 4 3 2 1	10	5	T N
2/II/9AR	9SS	5 4 3 2 1	5	5	T N
1/III/9AR	9SS	7 6 / 5 4 3 2 1	8	7	T N
9 b.dz.szturm.	9SS	12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1	10		T N
1 Panzerfaust		punkt siły 1	4		T N
9 Flak	9SS	3 2 1	10	1	T N
503 b.cz. SS ⊕		18 17 16 / 15 14 13 12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1	10		T N
512 b.niszcz.czołgów ⊕		12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1	8		T N

OKO STRATEGA

Z przyjemnością odnotowujemy fakt, iż tegoroczna jesień jest szczególnie płodna w nowe tytuły gier strategicznych. Oto przygotowują się do druku wznowienia firmy "Dragon", a także zupełnie nowe tytuły, jak *„Kirholm", czy „Waterloo"*. Powstają nowe firmy stawiające sobie za cel wydanie gier wojennych. Już wkrótce na półkach księgarskich ukażą się: *"II wojna punicka"* i od dawna oczekiwany *„Piotrków 1939"*.
Z tego względu chcielibyśmy rozpocząć publikację cyklu artykułów mających na celu porównywanie walorów poszczególnych pozycji. W *"Oku stratega"* zamieszczać będziemy recenzje nowo wydanych gier wojennych. Mamy nadzieję, że cykl ten pozwoli Wam zapoznać się nieco z nowościami w dziedzinie strategii, a być może pomoże Wam przy zakupie nowych tytułów. Każda z omawianych w *„Oku stratega"* gier będzie przez nas oceniana w skali od 1 do 6 według trzech kryteriów: oprawy graficznej, jakości oddania realiów pola walki, oraz tego, na ile gra jest interesująca. Każdą z tych ocen przedstawimy za pomocą kostki. Skala: 1 – tragiczna; 2 – słaba; 3 – niezła; 4 – dobra; 5 – bardzo dobra; 6 – doskonała.



Cykl rozpoczniemy od gry firmy Avalon Hill *„Rajd na Saint Nazaire"* rozpowszechnianej w Polsce przez firmę *Copernicus*.

Forma: *„Rajd na Saint Nazaire"* wydany jest w bardzo solidnym i estetycznym pudełku, które może z powodzeniem stanowić ozdobę każdej domowej półki. Plansza i żetony wykonane z grubej tektury, również solidne, jednocześnie dość efektowne nie budzą wątpliwości co do trwałości.
Treść: *„Rajd na Saint Nazaire"* jest grą taktyczną z okresu II wojny światowej rozgrywaną na szczeblu plutonu. Dotyczy wypadu brytyjskich komandosów wspartego flotyllą ścigaczy na port Saint Nazaire celem zniszczenia niemieckiej infrastruktury portowej. W grze wykorzystane są elementy walki morskiej, a także oddziaływania artylerii nadbrzeżnej i reflektorów. Gra odbywa się na planszy z oznaczonymi strefami połączonymi liniami określającymi możliwości ruchu i ostrzału. Stanowi to pewien nowy element wśród znanych nam gier rozgrywanych na klasycznej planszy heksagonalnej.
Alternatywne scenariusze: Strona brytyjska może przed rozpoczęciem gry zaplanować atak na inne obiekty, niż te, które wyznaczone zostały w scenariuszu historycznym. Od wyboru celów ataku i późniejszego wykonania planu ataku zależy ilość przyznanych punktów zwycięstwa. Możliwe są również modyfikacje scenariusza podstawowego polegające na wprowadzeniu zdarzeń losowych, takich jak np. niespodziewane wykrycie brytyjskiej flotylli przez niemiecką obronę wybrzeża etc.
Ogólnie gra dość ciekawa, dotycząca mało znanego w Polsce epizodu z okresu II wojny światowej. Instrukcja dość jasno i precyzyjnie określa reguły gry. Polecam szczególnie klubom miłośników gier strategicznych.
Uwagi: Gra przeznaczona do sprzedaży wysyłkowej. Cena: ok. 800 tys. zł

Marcin Nietrzebka

Listy

Uprzejmie proszę wszystkich, którzy rozwiązują zadania przepisując je na luźne kartki, by pisali na nich swoje dane. Często bywa tak, że nadsyłanych jest kilka zadań równocześnie, a jedyne dane o Was to podpis nadawcy na kopercie. Przy bardzo dużej ilości nadsyłanych odpowiedzi bardzo utrudnia to naszą pracę. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się być wycięcie zadań z czasopisma lub przynajmniej wykonania ich kserokopii.
Dla wszystkich tych, którzy mają wątpliwości na jakich mapach rozgrywany jest scenariusz I, informujemy, że na pierwszych czterech przez nas wydanych (Thessala, Mayern, Zutpen, Diepp – numery MiM 3-6).
Proponujemy wszystkim, byście pisali w formie krótkich artykułów Wasze sądy na temat tego, co w KMGS się ukazuje. Krytykujcie, radźcie a nawet chwalcie. Nasz dział jest Waszym Hyde Parkiem (oczywiście bez przesady).

Rajd na Saint Nazaire	
Forma	6
Realia	4
Ogólnie	3

JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ?

Bieżący odcinek „Jak grać, żeby wygrać?" poświęcony jest szybkiemu i skutecznemu wykorzystaniu lokalnej przewagi, a także możliwości natychmiastowego rozwinięcia uzyskanego powodzenia. Pod tym właśnie względem, system „Battle 1943-1945", dzięki licznym specyficznym przepisom daje grającym olbrzymie możliwości. Spójrzmy na przedstawioną mapkę i spróbujmy zorientować się w sytuacji taktycznej. Po pierwsze, teren przyszłej bitwy jest bardzo niekorzystny dla strony atakującej. liczne naturalne przeszkody umożliwiają obrońcom skuteczne opóźnianie nawet znacznych sił. W takim terenie atak wyprowadzony z VITH może posuwać się tylko po jednej z dwóch osi: VITH – LOSSEN – lotnisko nr 1 lub VITH–Góry Valder–lotnisko nr 2. Pierwsza z dróg marszu jest mocno obsadzona druga wiedzie przez wyjątkowo niekorzystny teren i zaraz na początku wymaga forsowania dużej przeszkody rzecznej i opanowania leżących za nią wzgórz. Po drugie siły obu stron a więc obsadzająca teren niemiecka 1 DP jest mocno rozdrobniona. jej bataliony rozrzucone na dużym obszarze, nie stanowią znaczącej siły, niemniej mogą skutecznie opóźniać aliantów na kolejnych naturalnych liniach obrony. Bardzo silne jest niemieckie lotnictwo myśliwskie, ale zbyt rozproszone, aby skutecznie uniemożliwić działania lotnictwa alianckiego. Przygotowujący się do ataku II KA polski jest znacznie silniejszy, niż siły niemieckie, wsparty dodatkowo wyjątkowo silną grupą lotnictwa szturmowego (6 jednostek) i lotnictwem bombowym (1 jednostka). Jedynie lotnictwo myśliwskie aliantów (3 jednostki) nie dorównuje siłą niemieckiemu lotnictwu myśliwskiemu. Wyjątkowo dużą przewagę alianci mają w artylerii, składającej się nie tylko z jednostek dywizyjnych 3DSK i 5KDP, ale i korpuśnych – 7pak, 9pal, 10 i 11 pac. Pomimo to rozkaz jak najszybszego opanowania LOSSEN i lotnisk nr 1 i 2 wydaje się trudny do wykonania.

Jeżeli atak zostanie podjęty w fazie walki, to nawet słabe bataliony, wykorzystując trudny teren i wsparcie własnej artylerii mogą stawić skuteczny opór. Nawet jeżeli uda się go przełamać, to zyski terenowe będą niewielkie, a przeciwnik we własnej fazie ruchu przygotuje następną linię obrony, którą znów będziemy zmuszeni przełamywać.

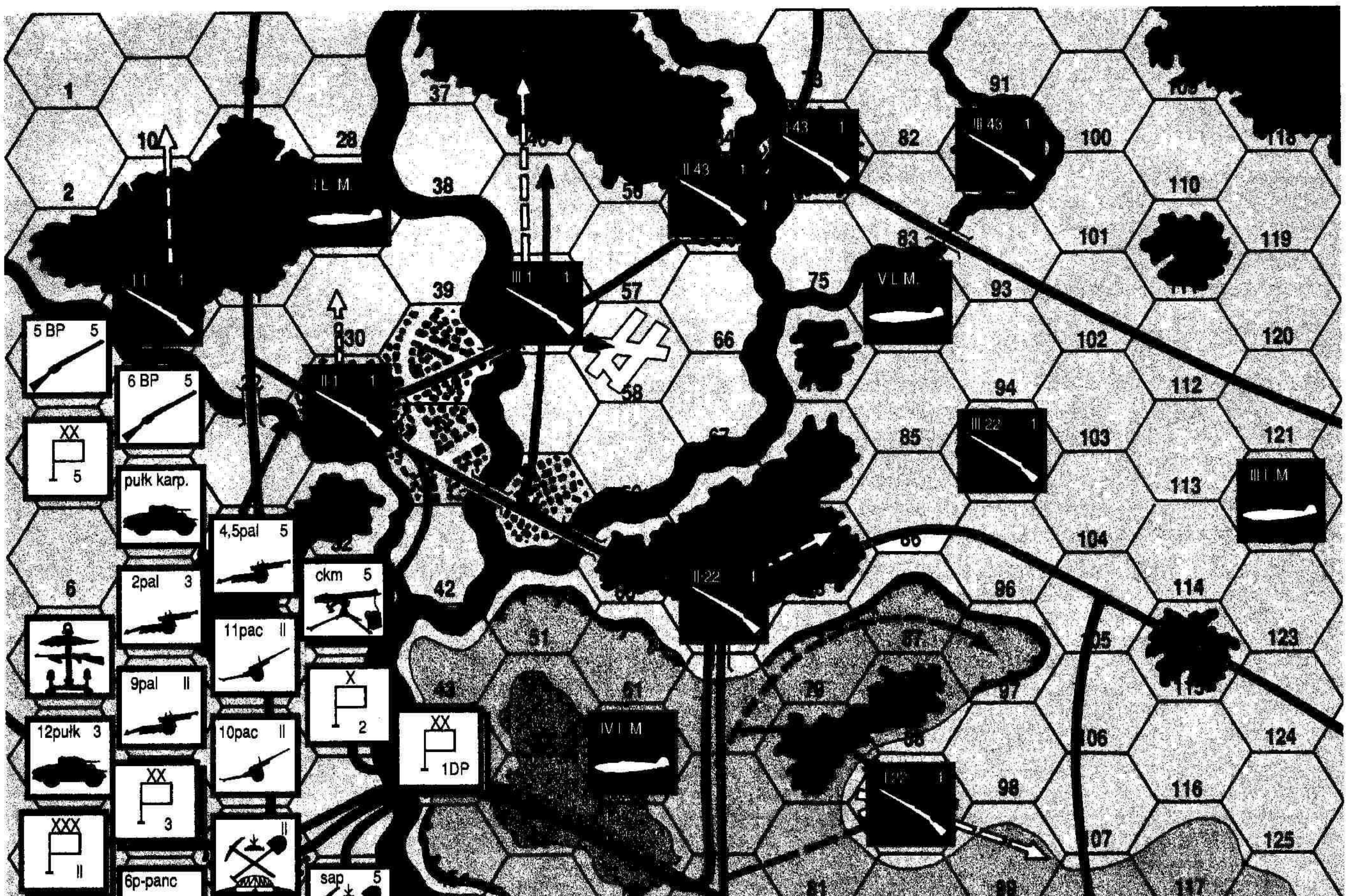
Jak więc zagrać?

Najlepszym wyjściem wydaje się wykorzystanie możliwości utorowania sobie drogi poprzez ataki lotnictwem i artylerią przed swoim ruchem, a następnie wykorzystanie walki z marszu i ataków z zaskoczenia w celu utorowania sobie drogi w głąb ugrupowania nieprzyjaciela i zajęcia ważnych strategicznie obiektów, bez narażania się na natychmiastowe kontrataki i ogień niemieckiej artylerii.

Jak więc mógłby wyglądać taki atak? Przede wszystkim alianckie lotnictwo myśliwskie musi przepędzić niemieckie szturmowce wspierające pierwszą linię obrony 1DP, nie angażując się jednocześnie w walkę z całością niemieckich sił myśliwskich.

Zdefiniowanie lotnictwa myśliwskiego takie, jak na rysunku spowoduje, że będzie ono musiało walczyć tylko z I i IV niemiecką jednostką myśliwską. W takim przypadku mamy prawdopodobieństwo 2/3, że nie tylko rozpędzimy dwie niemieckie jednostki myśliwskie, ale i zmusimy do ucieczki niemieckie szturmowce, co jest nieodzownym warunkiem skuteczności dalszych działań. Jeżeli uzyskaliśmy powodzenie w walce myśliwskiej, możemy zacząć sobie przygotowywać drogę w głąb pozycji nieprzyjaciela. Atakiem lotnictwa bombowego, a następnie samodzielnym atakiem 5 jednostek lotnictwa szturmowego osłabiamy sztab i saperów 1DP. Następnie kładziemy nawały artyleryjskie na wyżej wymienione jednostki i na II/22 1DP trzymający ważne skrzyżowanie dróg na SE od Lossen. Po takim przygotowaniu łączna siła sztabu i batalionu saperów 1DP najprawdopodobniej nie będzie większa niż 2 pkt, a siła II/22 1DP spadnie do maksymalnie 3 pkt. Przy optymalnym wykorzystaniu jednostek artylerii (10 jednostek w nawale na sztab i saperów i 9 jednostek na II/22 1DP) pozostanie nam do wykorzystania jeden dywizjon artylerii. Teraz, po odpowiednim „zmiękczeniu" przeciwnika, we własnej fazie ruchu przystępujemy do zasadniczej części natarcia. 2 Brygada 3DSK wraz z sap. 3DSK, p-lot 3DSK i sztabem II KA atakuje z marszu sztab i saperów 1DP.

Przy założeniu, że sztab i saperzy 1DP dysponują jeszcze 2 pkt siły (a mogli zostać i całkowicie wyeliminowani) to w wypadku



ataku z marszu, stosunek sił będzie wynosił 16:1 (2/3 z 24 pkt i 2/3 z 2 pkt), co nawet po uwzględnieniu modyfikatorów terenowych oznacza przewagę 11:1.

Jednostki niemieckie mają bardzo niewielką szansę na uniknięcie wyeliminowania.

Otwartą w ten sposób drogą przejeżdża 12 puł, który ze wsparciem 1 jednostki lotnictwa szturmowego atakuje z zaskoczenia I/22 1DP (z pola 81). Daje to nam niemal 75% szans na udany atak i zajęcie lotniska nr 2. Następnie zaatakowany zostaje II/22 DP. Atak ten wykonuje 1 brygada 3DSK wraz ze sztabem 3DSK i 3 b.ckm. definiując go jako atak z marszu. Zakładając, że II/22 DP posiada po nawale art. jeszcze 3 pkt siły, mamy stosunek sił 16:2 (2/3 z 24 pkt i 2/3 z 3 pkt), czyli 8:1.

Zakładając zniszczenie sztabu 1DP (nie ulega eliminacji tylko w przypadku kiedy wszystkie kolejne rzuty kostką rozstrzygające o wynikach ataków na sztab 1DP i sap. 1DP były najgorsze z możliwych) i uwzględniając wpływ lasu na obronę otrzymujemy stosunek 8:1. Co zapewnia nam całkowite powodzenie i pozbawia II/22 1DP jakiegokolwiek wpływu na dalszy rozwój natarcia (nie mogąc wycofywać się wzdłuż drogi może wycofać się tylko na pole nr 68). Otwartą, atakiem 3DSK, drogą przemieszcza się Sztab 2BPanc, 1puł i 4 pułk panc. Wykorzystując „chwilę dezorganizacji" II/22 1DP jednostki te zajmują lotnisko nr 1 i z jego terenu uderzają z marszu na III/1 1DP. Stosunek sił wynosi 16:4 (2/3 z 23 pkt i 2/3 z 5 pkt), czyli po podzieleniu 4:1. Uwzględniając modyfikator wypływający z obecności sztabu 2BPanc i fakt zaatakowania przez jednostki pancerne nieumocnionej piechoty w otwartym polu (modyfikator +3 na korzyść atakującego) otrzymamy stosunek sił 8:1. 4 pułk panc. zajmie heks opuszczony przez III/1 1DP, podczas, gdy sztab 2BPanc i 1puł pozostaną na lotnisku. 16, 17, 18 bat. wraz ze sztabem 5KDP stoją na polu nr 13. Pułk ułanów karpackich i 15 pułk ułanów poprzez pola 24–34–43 wchodzą do LOSSEN i atakiem z zaskoczenia mają wyprzeć z miasta II/1 1DP. 13, 14 i 15 bat. 5KDP stają na polu nr 4, p-panc 3DSK wspiera 12puł. broniący lotniska nr 2. 6p.panc przechodzi na lotnisko nr 1, bat. commando zajmuje pozycje na polu 98. 5b.ckm. 5KDP wzmacnia jednostki rozpoznawcze w LOSSEN. Saperzy, p-panc i p-lot. 5KDP zabezpieczają mosty w LOSSEN (pole 51). Saperzy II KA zajmują pozycje wraz z 4p.panc, 1 i 2 pal 3DSK na polu 71. 3 pal wraz z 10 pac zajmują pole 72. 7 pak i 9 pal przechodzą na pole 35. Dopiero teraz rozpoczyna się aliancka faza walki. Następuje atak 13, 14, 15, 16, 17, 18 bat. 5KDP i sztabu tejże dywizji, wspierany przez II/11 pac na I/1 1DP. Przewaga aliantów wynosi 8:1. Po uwzględnieniu modyfikatorów terenu i sztabu – 7:1. I/1 1DP będzie musiał cofnąć się o 2 pola.

Tak rozplanowane natarcie przeprowadzone głównie w fazie ruchu przyniosło zajęcie wszystkich podstawowych celów strategicznych. Po własnej fazie walki wojska alianckie tworzą zwartą linię obrony, mogącą skutecznie odeprzeć wszelkie próby kontrakcji jednostek niemieckich. Warto zwrócić uwagę, że niemiecka artyleria nie miała ani razu okazji włączenia się do walki, pomimo, że natarcia Aliantów prowadzone były w jej zasięgu.

Przedstawiony wariant natarcia na pewno nie jest jedynym, a być może nie jest również optymalny, ale doskonale ukazuje sposób gry polegający na szerokim wykorzystaniu wszelkich odmian walki w fazie ruchu i metod „zmiękczania" i osłabiania przeciwnika przed atakiem na jego pozycje. Takie właśnie podejście do rozgrywki umożliwia znacznie szybsze i pewniejsze wygranie, niż mozolne przebijanie się i „wybijanie" przeciwnikowi każdego kolejnego punktu siły.

I, II, III L.M. – atakuje pole 7
I L.B. – atak na jednostki (pole 45)
I, II, III, IV, V L.S. – samodzielny atak na pole 45
VI L.S. – współpracuje z 12 puł., atakując lotnisko nr 2.

Janusz T. J. Kusiński

Rozwiązanie zadania 5

numer ataku	1	2	
rzut kostką	7	7	Sytuacja, gdy gracz prosto z barki desantowej atakował nieprzyjaciela

numer ataku	1	2	3	4	5	
rzut kostką	5	11	11	11	6	Walki w czasie desantu morskiego już na brzegu (np. atak z pola 4036 na pole 4045)

numer ataku	1	2	3	4	5	6	7	
rzut kostką	4	5	8	8	8	6	3	w fazie walki

Desant powietrzny	1	2	3
– na przeciwnika	BZ	AZ	AZ/B-2
– obok przeciwnika	B2-2/AZ	AZ	A-2/B-2

Nawała artyleryjska – każdy atak artylerią okrętową zakończył się stratą 4 ps w jednostce przeciwnika.
Kluczem do sukcesu okazała się być nawała artyleryjska (znów) floty. Za jej pomocą można było zniszczyć już na wstępie walki cztery dowolne jednostki niemieckie jeszcze przed ruchem Polaków. W przypadku takiego zniszczenia saperów 1 DP nic już nie mogło odebrać zwycięstwa 3 DSK. Ale nawet nie wykorzystując nawały artyleryjskiej można było wykonać zadania.

Rozwiązanie zadania 6

numer ataku	1	2	3	4	5
rzut kostką	12	3	10	6	9

nr ataku	1	2	
	-4 pkt	-2 pkt	Nawała artyleryjska grup wsparcia artyleryjskiego.

Zadanie to było stosunkowo proste do wykonania, a jedynym słabym punktem Waszych rozwiązań był zbyt słaby atak na Diepp. Kilku z Was zaatakowało miasto zaledwie 15 ps, co dawało ostatecznie stosunek 1:1, a ze sztabem niemieckim nawet 1:2. Bez problemów można było zablokować odwrót jednostkom niemieckim do portów, choć niektórzy z Was w ferworze walki blokowali tylko port w Diepp, pozostawiając jednocześnie nieobstawiony port w Elden. Nie trudno też było zniszczyć oddziały niemieckie przy wschodnim moście na Dolnym Waalu. Zadanie to okazało się więc łatwe i przyjemne, choć muszę przyznać, że rzut kostką 12 był wyjątkowo nieprzyjemny i niestety kilku z Was poniosło przez to klęskę. Jako autorzy zadań wyciągniemy konsekwencje z tego typu wpadek losowych.

UWAGA: Zmieniamy system rozstrzygania walk. Od zadania nr 11 będziemy przyporządkowywać odpowiednie rzuty kostką odpowiednim atakowanym jednostkom nieprzyjaciela. Przykładowo, Waszym przeciwnikiem są dwa bataliony niemieckie, z tym, że jeden z racji swego położenia jest znacznie częściej przez Was atakowany. My, jako autorzy, przyporządkujemy atakowi na pierwszy batalion jakąś wartość losową pierwszą, natomiast atakowi na drugi batalion wartość losową drugą. Nie będzie już istotny numer ataku, przez który dochodziło czasami do sytuacji, że tak samo wykonany przez dwóch graczy atak kończył się bardzo różnie tylko dlatego, że w innej kolejności atakowano nieprzyjaciela. Zmiany tej dokonujemy na Waszą słuszną prośbę.



SCENARIUSZ II

DO GRY „BATTLE 1943-45"

17 sierpnia 1944 roku na wybrzeżu Holandii wylądowała brytyjska 1 DPow-Des. Miała ona stanowić forpocztę dużej operacji desantowej, przygotowywanej przez Aliantów i zapewnić ewentualne przyczółki dla wojsk idących morzem. Jednak słabe przygotowanie operacji pod względem logistycznym, a w szczególności nie uwzględnienie prognoz meteorologicznych doprowadziło do zawrócenia całego rzutu morskiego (wraz z barkami desantowymi) do portów załadowczych. Z analiz meteorologów wynika, że ewentualny desant morski możliwy będzie dopiero 20 sierpnia wieczorem (3 etap – nocny). Te cztery dni oczekiwania na wsparcie od strony morza mogą stać się dla dywizji gen. Urquharta wiecznością. Celem spadochroniarzy brytyjskich jest opanowanie lotniska, jak największej ilości miast oraz portu wraz z przyczółkiem. Jak na taką jednostkę, utrzymanie tak dużej ilości obiektów na tak dużym obszarze przez cztery dni wydaje się rzeczą niewykonalną. Jedyną szansą dla Brytyjczyków jest umiejętne wykorzystanie terenu w celu stworzenia rubieży obronnej. Od zachodu teren walk zamknięty jest górami, od wschodu dogodną pozycją obronną jest Dolny Dunaj ze swymi dwoma odgałęzieniami. Kilka kompanii wokół góry Truk może też nieźle napsuć krwi Niemcom. Kompleks leśny pomiędzy Mayern a Emmen powinien zostać wykorzystany przez spadochroniarzy. Tak więc teren jest dogodny do obrony przed Niemcami. A ci dysponują nie byle jakim wojskiem. Do kontrataku przystępuje cała 9 DPanc. SS "Hohenstaufen", 1 DSpadochronowa gen. Haidricha, 1 DP oraz jednostki wsparcia: 503 batalion pancerny SS, 506 batalion pancerny, 512 batalion dział pancernych i 177 batalion dział szturmowych. Jednostki niemieckie są bardzo silne i szybkie, a ich jedynym minusem jest zbyt późne pojawienie się na polu walki. Na początku ataku w niektórych miastach znajdują się garnizony niemieckie. Ich szybkie zniszczenie może znacznie ułatwić wykonanie zadań.

Scenariusz II rozgrywany jest na mapach z nr 3, 5, 6, 7, 8 i 9 MiM.

Głównym zadaniem dla dywizji brytyjskiej jest utrzymanie co najmniej jednego portu w celu przyjęcia oddziałów II KA .

Zadanie dla Niemców to:

– odbicie i utrzymanie wszystkich portów najpóźniej do czwartego dnia.
– odizolowanie spadochroniarzy brytyjskich od wybrzeża.

POCZĄTKOWE ROZMIESZCZENIE JEDNOSTEK

NIEMCY		
1 p-lot.	1	3062
9 p-lot.	9	4091
I/9 PzR	9	3191
II/9 PzR	9	3085
Sztab 9 Dpanc. SS		3085
I/22	1	4045
1 BN		4117
2 BN		4221

ALIANCI

1 Dpow. - Des. wsparta batalionami komandosów polskich i kanadyjskich ląduje w dowolnie wybranych przez Was miejscach. Komandosi lądują z morza i możecie ich ustawić na dowolnym polu brzegowym i od niego rozpocząć poruszanie.

17 sierpnia		18 sierpnia		19 sierpnia		20 sierpnia	
etap 1		etap 1		etap 1		etap 1	
etap 2		etap 2		etap 2		etap 2	
etap 3		etap 3		etap 3		etap 3	

PS – punkty siły PR – punkty ruchu ZO – zasięg ognia

1 DSpad.

	PS							PR	ZO
I/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/1 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/3 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/4 FR	7	6	5	4	3	2	1	5	
I/1 FAR					3	2	1	5	4
II/1 FAR					3	2	1	5	4
III/1 FAR					3	2	1	5	4
Sap.					3	2	1	5	
1 p-panc.						2	1	5	1
2 p-panc.						2	1	5	1
zbV				4	3	2	1	10	
Sztab					3	2	1	6	

Niemcy

Jednostki podporządkowane 9 DPanc. SS

	PS												PR
506 bpanc.	21	20	19	18	17	16	15	14	13				10
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
503 bpanc. SS	18	17	16	15	14	13							10
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
177 bdz.szt		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
512 b.niszcz.czołgów	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	8

	PS							ZO
1 BN	7	6	5	4	3	2	1	8
2 BN	7	6	5	4	3	2	1	8

LOTNISKO ZUTPEN

TYP					
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1
	5	4	3	2	1

1 DP

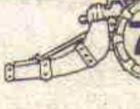
	PS						PR	ZO
I/1		5	4	3	2	1	5	
II/1		5	4	3	2	1	5	
III/1		5	4	3	2	1	5	
I/22		5	4	3	2	1	5	
II/22		5	4	3	2	1	5	
III/22		5	4	3	2	1	5	
I/43		5	4	3	2	1	5	
II/43		5	4	3	2	1	5	
III/43		5	4	3	2	1	5	
1 Rozp.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
II/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
III/1 AR		5	4	3	2	1	5	5
IV/1 AR	6	5	4	3	2	1	5	5

Wojska niemieckie są ograniczone miejscem wkroczenia na planszę. I tak 1 DP może wchodzić swoimi oddziałami na pola wschodniej krawędzi pomiędzy polem nr 4402 a polem nr 2300 (włącznie). 1 DSpad może wchodzić na planszę pomiędzy polami nr 3003 a 2001 (włącznie), a od 19 sierpnia z całej zachodniej krawędzi planszy. Pozostałe wojska w tym i cała 9 DPanc. SS mogą wchodzić do gry wzdłuż krawędzi na polach od 2006-2001-2297-2300 (cała północna krawędź oraz część wschodniej i zachodniej). Za wejście na planszę wydaje się jeden punkt ruchu.

UWAGA: Na początku rozgrywki gracz dowodzący stroną niemiecką ma do dyspozycji jedno lotnisko. Co na nim stacjonuje – musi o tym zadecydować sam, jeszcze przed grą (należy to zapisać w tabeli lotnisk). TABELA ETAPÓW I FAZ znajduje się w numerze 4 MiM.

9 DPanc. SS

	PS								PR	ZO
I/9	15	14	13	12	11	10	9		13	
	8	7	6	5	4	3	2	1		
II/9	14	13	12	11	10	9			12	
	8	7	6	5	4	3	2	1		
I/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
II/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
III/19	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
I/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
II/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
III/20	8	7	6	5	4	3	2	1	10	
Sap.					4	3	2	1	8	
9 Rozp.			6	5	4	3	2	1	22	
p-panc.		7	6	5	4	3	2	1	10	
1/I/9AR				5	4	3	2	1	8	5
2/I/9AR				5	4	3	2	1	5	5
1/II/9AR				5	4	3	2	1	8	5
2/II/9AR				5	4	3	2	1	5	5
1/III/9AR		7	6	5	4	3	2	1	8	7
Sztab					4	3	2	1	10	
p-lot.						3	2	1	8	



Alianci

Jednostki II KA (pol.)

	PS							PR	ZO
I Commando (kan.)				4	3	2	1	10	
I Commando (pol.)				4	3	2	1	10	
pul . Karp.			5	4	3	2	1	22	
7 p-panc.				4	3	2	1	8	1
7 p-lot.						2	1	8	
8 p-lot.						2	1	8	
Sap.				4	3	2	1	8	
Sztab				4	3	2	1	10	
Grupa artylerii II KA									
I/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/10 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
II/11 pac.	7	6	5	4	3	2	1	5	7
I/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
II/9 pal.			5	4	3	2	1	5	5
I/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5
II/7 pak.			5	4	3	2	1	5	5

3 DSK (pol.)

	PS						PR	ZO
1/1		5	4	3	2	1	5	
2/1		5	4	3	2	1	5	
3/1		5	4	3	2	1	5	
4/2		5	4	3	2	1	5	
5/2		5	4	3	2	1	5	
6/2		5	4	3	2	1	5	
3 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
12 puł.			4	3	2	1	22	
3 Sap.			4	3	2	1	8	
sztab				3	2	1	10	
I/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/1 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/2 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/3 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/3 pal		5	4	3	2	1	5	5

1DPow-Des.(bryt.)

	PS							PR	ZO
I/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
II/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
III/4	7	6	5	4	3	2	1	5	
10/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
11/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
156/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
Border/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
KOSB/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
2SS/1	7	6	5	4	3	2	1	5	
1 b pil.			5	4	3	2	1	5	
2 b pil.			5	4	3	2	1	5	
21k spad.						2	1	5	
9 k sap.						2	1	5	
Rozp./1						2	1	22	
Sap./1						2	1	5	
Sap./4						2	1	5	
Sztab						2	1	8	
1 p-panc.						2	1	8	
2 p-panc.						2	1	8	
1 b lek.						2	1	5	3
2 b lek.						2	1	5	3
3 b lek.						2	1	5	3
I dal					3	2	1	5	4
II dal					3	2	1	5	4

W dniu 20 sierpnia w 3 etapie na plażach i w portach lądują jednostki II KA w celu połączenia się z jak największą liczbą spadochroniarzy. Jeżeli desant będzie niemożliwy (nie będzie wolnych dróg z plaż lub portów do Brytyjczyków) Polacy nie wylądują, a Brytyjczycy dostają się do niewoli.
Wyjątek stanowią ci, którzy 20 sierpnia w etapie 3 (noc) będą na plażach. Tych uznać należy za ewakuowanych z nieprzyjacielskiego wybrzeża.
Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie abyście rozgrywali ten scenariusz dłużej, do 22, a nawet do 30 sierpnia. Możecie wesprzeć obydwie strony dodatkowymi jednostkami, ale to już poza przewidzianym scenariuszem.

5 KDP (pol.)

	PS						PR	ZO
13/4		5	4	3	2	1	5	
14/4		5	4	3	2	1	5	
15/4		5	4	3	2	1	5	
16/6		5	4	3	2	1	5	
17/6		5	4	3	2	1	5	
18/6		5	4	3	2	1	5	
5 ckm	6	5	4	3	2	1	5	
15 puł.			4	3	2	1	22	
Sap.			4	3	2	1	8	
Sztab				3	2	1	10	
I/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/4 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/5 pal		5	4	3	2	1	5	5
I/6 pal		5	4	3	2	1	5	5
II/6 pal		5	4	3	2	1	5	5

2 BPanc.(pol.)

	PS										PR
1puł/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
4/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
6/2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	10
Sztab								3	2	1	10

Utracone punkty siły należy odpisywać sobie w tabelach.

Przyznawane punkty:
Za utrzymanie portu .... *30 punktów*
Za urzymanie każdego pola miejskiego na planszy .... *2 punkty*
Za utrzymanie lotniska .... *10 punktów*
Za każdy zniszczony oddział przeciwnika .... *3 punkty*
Za posiadanie w dniu 20 sierpnia (3 etap):
– Góry Kuman .... *4 punkty*
– Gór Mysich .... *1 punkt za każde pole*
– Gór Kusych ...... *1 punkt za każde pole*
– Gór Eve .... *1 punkt za każde pole*
– Góry Truk .... *2 punkty*
Za odcięcie Brytyjczyków od morza Niemcy otrzymują .... *20 punktów*

Uwaga: Posiadanie portu w Homburgu nie daje nic, jeżeli Niemcy mają w strefach kontroli pola Zatoki Głębokiej, tak że niemożliwe jest swobodne przepływanie statków.
Punkty zliczane są pod koniec gry.

CZAS I MIEJSCE WEJŚCIA JEDNOSTEK

	NIEMCY		ALIANCI
17 sierpnia	etap 1	dwie dowolne jednostki	1 DPow.-Des. (bryt.), Commando (pol.), Commando (kan.)
	etap 2	nic	
	etap 3	nic	
18 sierpnia	etap 1	pięć dowolnych jednostek	
	etap 2	pięć dowolnych jednostek	
	etap 3	pięć dowolnych jednostek	
19 sierpnia	etap 1	sześć dowolnych jednostek	
	etap 2	sześć dowolnych jednostek	
	etap 3	sześć dowolnych jednostek	
20 sierpnia	etap 1	pozostałe wolne jednostki	
	etap 2		
	etap 3		II KA (pol.)

W etapie 1, 17 sierpnia na korzyść Aliantów oddziaływują trzy jednostki lotnictwa szturmowego. W drugim etapie tego dnia Alianci dysponują już tylko jednym lotnictwem szturmowym.